
17F
JOUEZ PAR TELEPHONE
ISSN 0247-1132
jeux & stratégie
n°24
TOUS LES DEUX MOIS
101 IDÉES-CADEAUX
noël
jeux électroniques, jeux étrangers, jeux de lettres, jeux de rôle, wargames, casse-tête, puzzles, livres, logiciels, gadgets...
CASIO
GOLF



ORDINATEUR D'ECHECS



MONARCH

Echiquier de très haute performance. Superbe présentation en bois mahogany. Dim. 52 x 52 x 3.7cm.

ESCORTER

Echiquier de haute performance et d'avant garde cuivre et argent. Dim. 30 x 30 x 3.0cm.



Programmes ordinateur présentés en cassettes interchangeables. 17 x 10 x 1.8cm.

AMBASSADOR

Echiquier de haute performance. Belle présentation classique en bois de rose. Dim. 38 x 38 x 3.7cm.



La meilleure performance

Les CONCHESS donnent une nouvelle dimension à la famille des échecs électroniques.

- Design élégant
- Echiquier auto-répondeur
- Prix compétitif
- Possibilités sans limite

Principales caracteristiques

- Echiquer auto-répondeur entièrement automatique – aucune pression à faire ni sur les touches, ni sur les cases.
- 10 niveaux de jeux.
- 2 niveaux spéciaux pour analyse de la position et recherche de mat.
- Mémoire de tout le jeu permettant le retour intégral de la partie.
- Peut jouer les blancs ou les noirs, ou jouer contre lui-même.
- Le programme et le micro processeur sont contenus dans un module interchangeable.
- Peut suggérer des coups à son adversaire.
- Réfléchit sur le temps de son adversaire.
- Pratique éventuellement la sous promotion.
- Arbitre les parties entre joueurs.

Distribuè Par

Lansay S. A. 149, Bd Voltaire 92600 Asnières Tél: 733-80-80 Télex: 611533.

Jeux & Stratégie n° 24
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

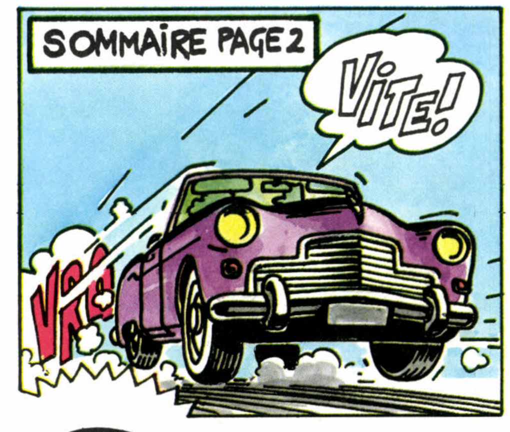
j&s

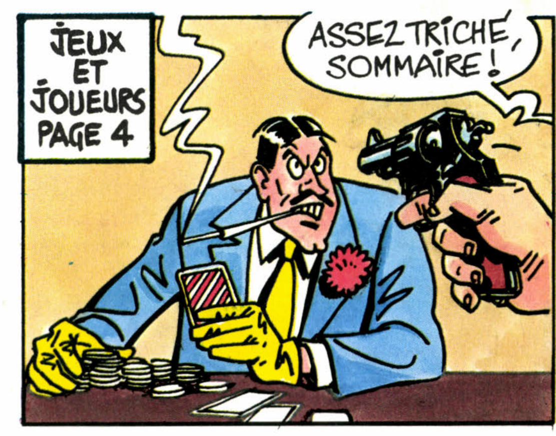
Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
conseillé par :
Pierre Berloquin
ludographe
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix,
Jean-Louis Boussange,
Lionel Crooson,
Alain Meyer

Services commerciaux
Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publicité
67, Champs-Elysées
75008 PARIS
Tél. : 225.53.00.
Directeur de la publicité :
Christian de Dives



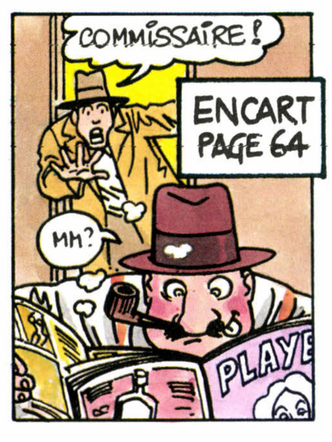














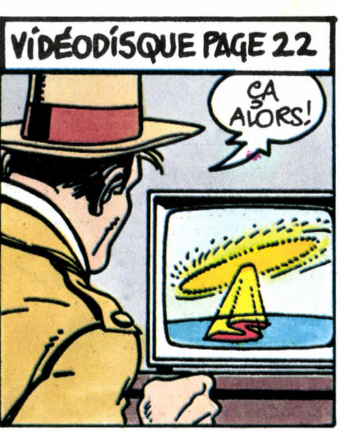


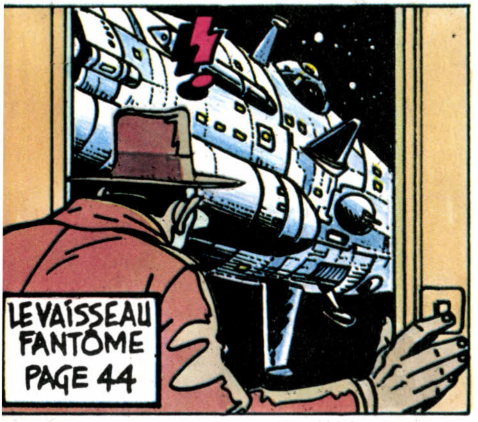




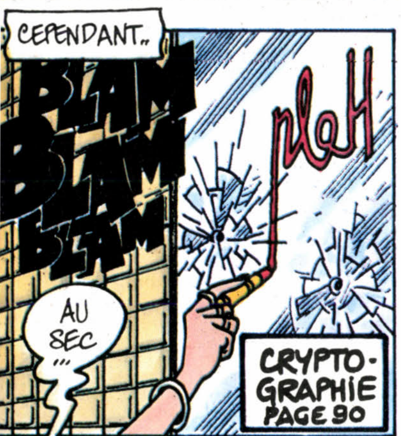




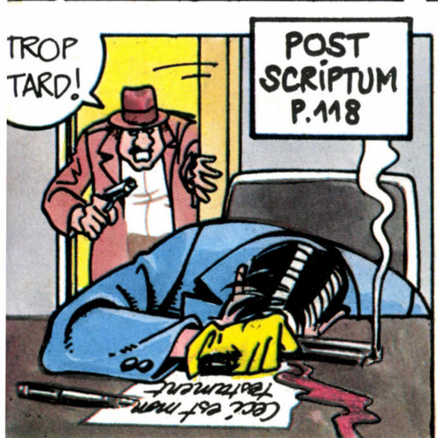












n° 24

couverture : photo Miltos Toscas.

Entre les pages 32 et 33, se situe un encart « SVM » numéroté I et II. Diffusion abonnés France métropolitaine.

othello : un champion espiègle



Olivier Thill, champion de France d'Othello 1983.

Olivier Thill, Parisien, a 21 ans. C'est le champion de France d'Othello 1983. Son nom ne doit pas vous être inconnu... Voyons, notre jeu en encart n° 17, « Mercenaires et paysans »... C'était signé O. Thill... Othello, wargame... non la liste ne s'arrête pas là ; il faut également ajouter, joueur d'échecs, ancien étudiant à Villetaneuse pour un DESS-jeu, et... stagiaire à J & S. Décidément la vie d'Olivier Thill est placée sous le signe du jeu...

Il aime jouer : d'abord aux échecs qu'il apprend à 10 ans ; il entre dans un club à 17... Un jour, il découvre les échecs par correspondance, et sans lacher son club parisien, il se passionne pour cette autre forme d'exercices échiquéens. Actuellement, il a huit parties en cours : parties qui durent en moyenne une année (sachez que le temps maximum pour un coup est de trois jours — hors délai de la poste). *« Un autre style de jeu »* précise-t-il...

De plus, cette année, il fait partie de la Ligue d'échecs de l'Ile-de-France, où il s'occupe du critérium : c'est l'organisation des compétitions entre les quelque deux cent vingt clubs de la région parisienne... Lourde responsabilité qui lui laisse peu de temps pour jouer au club *« à peine trois heures par semaine ! »*.

Les wargames ? Il les aime *« moyennement »*. Il a inventé « Mercenaires et paysans » un peu par gageure... Au club d'échecs « on » disait les wargames très difficiles à comprendre : *« j'ai joué deux ou trois fois à un wargame historique. Puis, j'ai créé un jeu de simulation plus facile, pour mes amis du club... »* Ils ont tant aimé qu'un jour, conseillé par un ami, il le propose à J & S. Et voilà, c'est ainsi qu'il a mis un pied à J & S.

Il mettra le second quelques mois plus tard. Il est alors étudiant à Villetaneuse, où il prépare un DESS de sciences du jeu. Il choisit de faire son stage d'entreprise à J & S, durant deux mois. Son DESS, il ne l'obtiendra, hélas, pas ; déçu peut-être par le peu de débouchés offerts...

Et Othello ? Olivier avait déjà le virus-Othello depuis cinq ans. Il l'avait découvert en 1977, quand Sylvain Perez, un ami, devient champion du monde d'Othello, lors d'une manifestation organisée à Monaco, sans la présence des Américains et des Japonais !

En 1981, au championnat de France d'Othello, il est battu dès les éliminatoires. En 1982, il est éliminé par Bernard Daunas le champion de France, et se classe 11e sur trente. En 1983, il préfère se faire sélectionner à Nancy, où il emporte toutes ses parties. A la finale parisienne, il gagne six parties sur sept, et empoche ainsi le titre de champion de France 83.

C'est alors l'épreuve du championnat du monde ; il est classé neuvième sur onze (avec un gain et une nulle). *« Manque de concentration, et surtout de tournoi pour m'entraîner »*.

Olivier Thill, qui, en outre, est membre-fondateur de la Fédération française d'Othello, connait ce douloureux problème d'absence de club spécialisé Othello... *« Mais, 90 % des joueurs d'Othello sont informaticiens : ils ont établi des programmes très compétitifs sur lesquels ils s'entraînent »*.

Et les ordinateurs ? Il y aurait un programme très fort, qui battrait tous les joueurs, même le meilleurs ? *« C'est exact, il s'agit du programme de Bras. Il m'a battu deux fois : 62-1 et 39-25. Il est très fort... »*

Alors c'est la mort du jeu, si une machine peut battre un humain ! *« L'automobile, a-t-elle tué le coureur à pied ? Non. Pour Othello, c'est pareil. L'esprit humain a du mal à analyser au-delà du troisième coup, à cause des retournements de pièces, alors que les machines le calculent très bien... Il reste encore beaucoup de choses à découvrir, humainement parlant, à Othello »*.

Quand il s'agit de faire un

choix entre toutes ses activités Olivier répond *« l'informatique »*. C'est pourquoi il est, cette année, étudiant analyste-programmeur... En insistant un peu, *« Othello, parce que sa règle est simple et bien adaptée à la vie moderne : parties rapides, stratégie, et... un peu de hasard. »*

Maryse Raffin.

Quelques nouvelles d'Othello

• Championnat de France.

Organisé par *J & S* et Schmidt International, le championnat de France 83 s'est déroulé sur deux jours. Deux cents personnes ont participé aux éliminatoires du 24 septembre (à Bordeaux, Lille, Lyon, Nancy et Paris). A la finale, le 1er octobre à Paris, on retrouvait huit candidats (les sélectionnnés et les champions de France 81 et 82). Il y avait donc sept rondes de 30 minutes par joueur. Classement : 1er Thill (Nancy), 6 points ; 2e Daunas (champion de France 82), 5 ; 3e Delbarre (Lille), 4 ; 4e Dupré (Lyon), 3,5 ; 5e Pingaud (champion de France 81), 3 ; 6e Sury (Bordeaux), 2,5 ; 7e ex aequo Flament et Taïeb, 2.

• Championnat du monde.

Le 8 octobre, toujours à Paris, débuta le 7e championnat international, avec les représentants de onze pays. Et pour la première fois, un Européen arrivait en finale : elle se joua entre Imre Leader (G.B.) et Ken Ishi Ishi (Japon).

Le miracle ne se produisit pas : 1er Ishi Ishi (18 ans) ; 2e Imre Leader ; 3e Brian Rose (USA) ; 4e Paolo Chirardato (Italie) ; 5e Wahlderg (Suède) qui concourrait pour la 3e fois ; 6e Feldborg (Danemark); 7e Kierulf (Suisse) ; 8e Jeangille (Belgique) ; 9e Thill ; 10e Fehnker (RFA) ; 11e Levanen (Finlande).

• Tournoi international sur ordinateurs.

Au Sicob, les 24 et 25 septembre, se déroulait le 5e tournoi international d'Othello, organisé par *L'ordinateur Individuel*. Cent mordus d'informatique ont confronté leur machine dans trois catégories différentes :

catégorie compilé :

1er Serge Bras, sur SDK 86 (2e année consécutive !) ; 2e Vincent Baillet, sur ZX 81.

catégorie interprété :

1er Gilles Bisson, sur DAI ; 2e Philippe Kaplan, sur Apple II.

catégorie poche :

1er Jean-Pierre Cayre ; 2e Gabriel Vernot ; tous deux sur PC 1500.

• Le 19 novembre à 19 h, tournoi open de Pontoise, homologué par la Fédération, système suisse, 7 rondes. Attention, aucun ordinateur n'est accepté. MJC de Pontoise. Tél. : 032.62.11.

• Avec la toute jeune Fédération, *FFORUM* reprend son service. Pour recevoir le bulletin de la Fédération française d'Othello, écrire : 33, rue de la Butte-aux-Cailles, 75013 Paris.

Ken Ishi Ishi (à droite), champion du monde.



photos M. Maraninchi

échos échos échos

Go : à Edimbourg

Les joueurs de l'Est de l'Europe ont le vent en poupe. Après le Tchèque Danek, 6e et meilleur occidental au championnat du monde amateur d'Osaka, c'est le tour du Polonais Kraszek : 9 parties gagnées sur 9 disputées, au championnat d'Europe d'Edimbourg.

Kraszek, qui n'avait pas eu de chance à Osaka, s'est rattrapé cette fois-ci ; il a profité de l'absence de nombreux anciens champions d'Europe et prétendants au titre, comme les Hollandais Schlemper et Vanzeijst, les Autrichiens Wimmer et Hasibeder, ou encore l'Allemand Mattern. Il a bénéficié aussi d'un tableau favorable, mais sa performance est tout de même significative ; et son hôte, l'Ecossais Matthew Mac Fadyen, ancien champion d'Europe, qui se donne beaucoup de mal pour aller disputer des tournois en Europe de l'Est, et aider les joueurs de là-bas à sortir de l'isolement — on ne voit toujours ni Russes, ni Allemands de l'Est dans les grandes compétitions — voit son opiniâtreté justifiée.

Bonne performance d'ensemble des joueurs français avec Pierre Colmez, 3e ex aequo ; Jean Michel qui est revenu à son meilleur niveau ; André Moussa qui a loupé, dans la partie décisive contre Stacey, l'occasion d'arracher la deuxième place et Frédéric Donzet..., tous les quatre, classés dans les 10 premiers.

Classement : 1er : Kraszek (Pologne), 9/9 ; 2e : Stacey (G.B.), 7 ; 3e ex aequo : Mac Fadyen (G.B.), Colmez (France), 6 ; 5e ex aequo : Rehm (Hollande), Michel (France), 5,5 : 7e ex aequo : Moussa (France), Mutabzija (Yougoslavie), Budig (R.F.A.), Donzet (France), Garcia de la Banda (Espagne), Gondor (Hongrie), 5.

• Calendrier des Tournois :

Championnat de France 83/84 :

2e tour : 14-15 janvier à Paris et Nice.

3e tour : 4-5 février et 11-12 février à Paris.

Finale : 24-25 mars à Marseille.

Tournoi de Paris : 21-23 avril.

A l'Etranger :

Genève : 3-4 décembre.

Londres : 30 décembre au 2 janvier. Contact. Toby Mannings, 110 Moselle Avenue London N 22, 6 ET.

6e championnat du monde amateur à Tokyo : 10 au 13 avril 1984.

• Le go à la CLÉ : depuis août dernier, le go a rejoint la Confédération des Loisirs de l'Esprit, où siègent déjà les échecs, bridge, dames, tarot et Scrabble. A quand une grande réunion multijeux parrainée par la CLÉ ?...

Merci Natacha...

Natacha Sarthoulet est morte le 12 septembre dernier.

Elle fit partie de notre équipe dès les premiers jours de la conception de *J & S*. Directrice artistique, elle créa notre maquette. Camarade passionnée par notre aventure, elle nous apporta pendant deux ans son dynamisme infatigable, avant de réintégrer à plein temps l'équipe de *Science & Vie* qui la réclamait avec impatience. Cependant, amie intransigeante, elle ne cessa jamais de revenir nous prodiguer ses encouragements, ses conseils, ses critiques. Il aura fallu une bien terrible maladie pour venir à bout de son incroyable vitalité.

La presse était sa vie. Elle collabora à de nombreux titres, où les journalistes et tous ceux qui ont travaillé avec elle ne l'oublieront pas. Ici, il nous restera le souvenir de son dévouement illimité.

Encore merci, Natacha.

hard fort et soft mou

MIJID

Sans doute déçus de voir leurs visiteurs préférer jouer à *Pac Man* que de visionner les dernières cassettes X, les organisateurs du Vidcom, le Marché international de la Vidéocommunication, décidaient l'an passé de séparer désormais les jeux vidéo de la vidéo proprement dite. Et percevant les premiers souffles d'un vent en train de se lever, ils regroupaient jeux vidéo et informatique individuelle et domestique. Intuition doublée d'une bonne dose de chance. Car pour des raisons évidentes de prononciabilité du sigle, le V de vidéo disparaissait après le J de jeux. Ainsi naissait cette année le 1er Mijid, le Marché International des Jeux (vidéo) et de l'Informatique (individuelle) et Domestique. Et dès cette première édition, on sentait bien que le V aurait vite pu devenir gênant. Car la brise première tourne à l'ouragan. Le jeu vidéo, au sens devenu habituel du terme, c'est-à-dire « jeu sur téléviseur régi par console non programmable », est en train d'être balayé par la micro-informatique ludique, ce que nous appelons la ludotique.

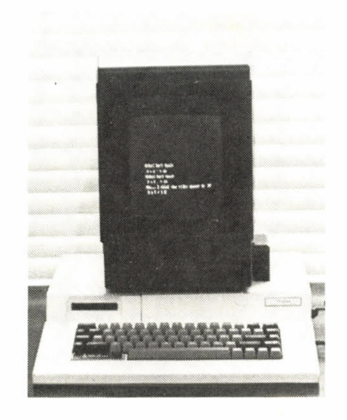
Les chiffres sont là et leur représentation graphique éloquente (page ci-contre). En 1983, il se sera vendu dans le monde plus d'ordinateurs domestiques que de consoles de jeu, dont les ventes ont chuté de plus de 20 % pendant que celles des « micros » progressaient de 110 % !

Face à la tempête, comment réagissent les grands du jeu vidéo ?

Vite ? assurément ! Bien ? C'est selon...

Vite, car tous ont sans tarder sauté dans le train « micro ». Mais il demeure la désagréable impression générale que ce louable dynamisme s'est accompagné d'une certaine précipitation. Et les meilleures initiatives côtoyent les plus douteuses. Nous jugerons les résultats dans les mois qui viennent. En attendant, consultons le catalogue.

• Le célèbre et intéressant *Independant video system Vectrex* (MB) doit recevoir « courant 84 » une extension « clavier-micro » (ci-dessous), mémoire vive 16 K pouvant être portée à 64 K par adjonction d'un module, langage Basic, prix non déterminé. Atout maître, l'utilisation du Vectrex avec ses excellentes capacités graphiques et son tout nouveau crayon optique. Inconvénient identique, puisque le micro ne s'adresse qu'aux possesseurs du Vectrex.



• Même situation chez Mattel où la console *Intellivision* devrait recevoir dans les jours qui viennent l'extention *Computer Keyboard* qui le transforme en micro pour 1 400 francs. Tout petit micro pour l'instant puisque sa mémoire vive n'est que de 2 K, mais qui pourra recevoir ultérieurement 30 K supplémentaires. Avant de proposer un vrai micro, il s'agit donc d'abord d'un matériel d'initiation à la programmation avec un « Basic d'apprentissage » assez séduisant, notamment pour un public très jeune. Chaque type d'ordre apparaît sur l'écran dans une couleur différente (rose pour les instructions Basic, jaune pour les variables...). En cas d'erreur de syntaxe, la ligne apparaît immédiatement en noir. Mais le plus intéressant est certainement la possibilité d'extraire d'un jeu vidéo, un élément (personnage, objet...), puis de le transformer et de l'animer à sa guise. En quelques minutes, on se retrouve dans la peau d'un créateur de jeu vidéo. Fascinant !

• Chez CBS electronics, on vise beaucoup plus haut. *Adam*, le micro-ordinateur d'une mémoire vive de 64 K (ajoutés au 16 K de la console), extensible à 144 K, d'un programme de traitement de texte intégré et d'une imprimante. Et l'extension modem est déjà annoncée ! CBS joue donc l'ambivalence professionnel/ludique. Mais attention, il faudra mettre le prix pour jouer aux super-jeux qu'on nous promet, sur un matériel qui a sa place dans votre entreprise ! *Adam* est annoncé aux Etats-Unis entre 600 et 700 $. Quand on sait ce que deviennent généralement les prix lors de la traversée de l'Atlantique... !

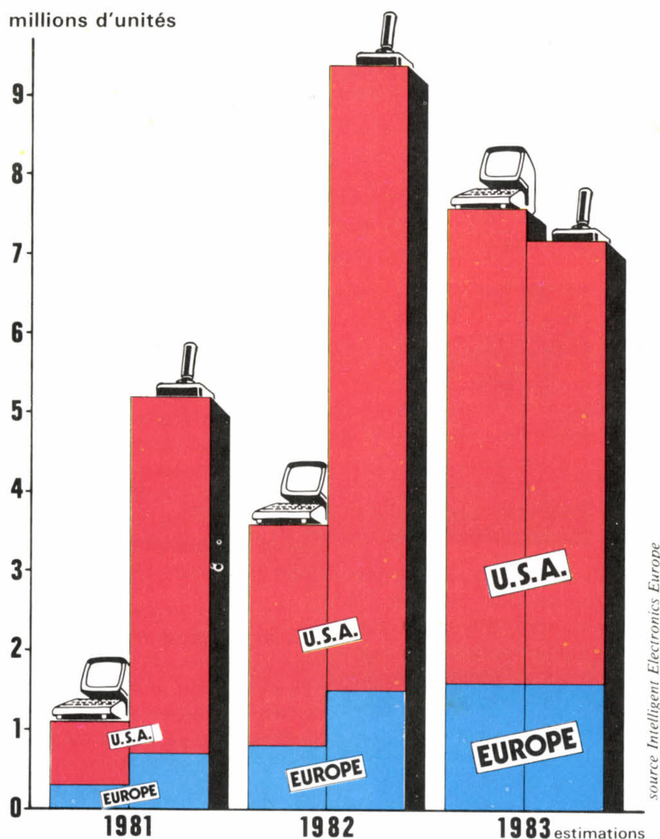
• Atari, qui avait été le premier à se tourner vers la micro-informatique avec ses ordinateurs 400 et 800, remplacera ces modèles dès janvier 84. Voici donc les *600 XL* et *800 XL*. Ici, le micro n'est pas considéré comme une extension de la console. Ce sont des machines autonomes et puissantes (16 K extensible 64 K pour le *600 XL*, 64 K pour le *800 XL*) et bon marché (respectivement 2 450 et 3 600 francs). A ce prix, il faut ajouter le lecteur de cassettes (890 francs) ou de disquettes (3 790 francs, plus cher que l'unité centrale !). Une imposante gamme d'extensions est annoncée. Et l'on peut se demander si la célèbre firme n'a pas déjà condamné la console qui fit sa gloire. A noter qu'en attendant, Starpath vous propose pour 500 francs un module qui gonflera de 2 K votre VCS et lui permettra de lire des cassettes.

• Face aux géants, les « petits » font preuve d'une jolie vitalité. L'*Oric 1*, qui s'est vu décerner ici le prix du meilleur ordinateur familial, continue sa percée. Le *Dragon 32* va être épaulé par un grand frère de 64 K. *Victor Lambda*, devenu *Hector*, propose sous son nouveau nom, trois versions de son micro. Quant au *Lynx* (distribué en France par Golem), il est proposé en deux versions d'unités centrales : 48 K pour 2 990 francs et 96 K pour 4 590 francs. Belle performance.

• Et les logiciels dans tout ça ? Leur rôle se limitait quasi-

Adam ***de CBS : la console*** **Colecovision** ***et le lecteur de cassettes « compactes » (à g.), l'imprimante (à dr.) et l'unité centrale (en bas).***





Jeux vidéo : le début de la fin ?
En trois ans, la vente des ordinateurs domestiques a dépassé celle des consoles de jeux aux Etats-Unis, et elle l'a rattrapée en Europe.

ment à la démonstration des appareils. Et le « Forum des inventeurs », louable initiative, restait désespérément désert. Manque d'information du public ? Quant aux professionnels, ils semblent pour l'instant beaucoup plus préoccupés des performances des machines que de la qualité des programmes. N'a-t-on pas vu, comme démonstration sur un excellent micro, un pitoyable *Othello/reversi* qui refusait obstinément d'aller plus loin, dès que son adversaire était forcé de passer... Cette politique à courte vue semble bien dangereuse. Sans vouloir, loin de là, en chasser la « quincaillerie », nous espérons que le prochain Mijid nous propose un peu plus de « matière grise ».

SICOB

Trois sujets de conversation dans l'atmosphère surchauffée de la « boutique micro » du Sicob cette année 1983 : la disparition de certaines machines très connues, la guerre des prix entre les constructeurs et la recherche d'auteurs de logiciels.

Les grand disparus de l'année 1982 retiennent l'attention, notamment parmi les amateurs de jeu : *Apple II PLUS, Atari 400* et *800, Sorcerer, Goupil 2, TRS 80 modèle 1* sont désormais introuvables. Ils sont évidemment remplacés par des machines de meilleure qualité, dont le prix chutera rapidement. Les amateurs de calculatrices connaissent les mêmes inquiétudes puisque les *TI 57* et *58 C* ainsi que la *HP 34 C* ont également disparu. Autant de machines qui passent dans le marché de l'occasion, et offrent un tremplin peu onéreux vers la micro-informatique.

La guerre des prix bat son plein, comme nous vous l'annoncions en septembre (le *Texas Instruments 99* est passé de 2 300 à 1 750 F en moins d'un trimestre ! Le *ZX 81* est passé sous la barre des 600 F). Les prix doivent descendre jusqu'à Noël. Cette véritable saignée, qui laissera peut-être exsangues quelques constructeurs, devraient s'apaiser au cours du premier trimestre 84. La période des fêtes est donc parfaitement choisie pour acquérir ou — mieux encore — se faire offrir son premier micro.

La recherche d'auteurs est un leitmotiv. Toutes les sociétés qui se sont créées autour de la diffusion de programmes de jeux sont à la recherche d'auteurs jeunes, passionnés de micro-informatique et de jeux. Si les capitaux existent, les auteurs semblent manquer. Faute de contact le plus souvent. N'hésitez pas à nous écrire, nous essaierons de vous mettre en relation avec ceux qui vous recherchent !

M.B.

Les disquettes d'or de *J & S*

Nous avions annoncé que les logiciels de jeux pouvaient participer cette année au concours des inventeurs de jeux de Boulogne-Billancourt. Pour cette nouvelle catégorie, la date limite des envois est reportée au **15 janvier 84.**

J & S participe à cette épreuve en décernant deux prix, « les disquettes d'or », à des programmes inédits de jeux de réflexion, présentés sur cassettes ou disquettes destinées à des micros de 64 K au plus. Un prix couronnera le meilleur programme « commercialisable » (nous espérons qu'il le sera). Le second récompensera le meilleur logiciel publiable dans *J & S.* Et il le sera, et son auteur recevra une somme de 1 000 F. Attention, il devra donc être écrit en basic non compilé, sans routines, « listable ». Sa longueur est limitée à 260 lignes de 40 signes maximum. Il ne devra nécessiter qu'une configuration « standard » : unité centrale, clavier, lecteur de programme, écran. Renseignements au Centre Culturel, 22, rue de la Belle-Feuille, 92104 Boulogne-Billancourt.

échos

• Excellente idée chez CGV : une interface péritélévision/UHF Secam. En clair, une petite boîte qui permet de relier votre ordinateur ou votre console (par sa sortie « peritel ») à votre téléviseur couleur s'il n'est pas équipé de la fameuse prise « peritel » qui n'équipe la plupart des postes que depuis septembre 1980. Prix public : 500 francs environ, commercialisé par Vidéo Match : 8-10, rue Alexandre Dumas, 67200 Strasbourg Hautepierre.

• *Apple II* n'a pas de minuscules accentuées (contrairement à l'*Apple IIe*). La plupart des revendeurs en micro-informatique ne proposent que des « cartes » fort chères (plus de 2 500 F) pour pallier cet inconvénient. La jeune société Hello (Tél. : (1) 523.30.34) propose à 350 F une ROM minuscules accentuées à insérer soi-même sous le clavier d'*Apple II* — révision 7 (diffusé à partir de 1981).

La boutique Imagol diffuse ce produit qui nous a paru particulièrement intéressant et sur lequel les « grands » de la diffusion informatique font silence (1-5, rue Gütenberg, 75015 Paris).

• La société Micro-influx offre désormais aux passionnés de *PHC 25 Sanyo et TRS 1* et *3* un lieu d'accueil sympathique (20, rue Laennec, 78330 Fontenay-le-Fleury). Micro-influx présente la carte HRC 80 qui permet aux possesseurs de *TRS 80, I, III* et compatibles, d'obtenir une définition graphique de 320 sur 250 chaque point pouvant prendre une couleur parmi huit possibles. Tél. : (3) 460.07.53.

wargames et jeux de rôle

SORCELLERIE

Traduction française de Wizardry

Cette fois, ça y est ! Le fabuleux jeu de rôle pour micro-ordinateur (*Apple II* 48 K et *Apple II* e) créé par Andrew Greenberg et Robert Woodhead vient d'être adapté en français par Ediciel (GIE Matra et Hachette), avec la collaboration de *Jeux & Stratégie*. C'est peu dire que nous aimons ce jeu ! Il a d'ailleurs eu droit à notre rubrique Ludotique (voir le n° 18).

La boîte de jeu proposée sous le nom de *Sorcellerie* contient : la disquette double face nécessaire au jeu (tous les textes sont en français) ; une règle très détaillée, abondamment illustrée, comprenant 70 pages d'explications, met en valeur tant la richesse du jeu que l'humour avec lequel il a été conçu ; un « bloc-grimoire » permet de se rappeler le nom des sorts dont chaque personnage dispose ; et, c'est important de le souligner, une garantie couvrant pendant soixante jours les éventuels dommages physiques subis par la disquette. Un service payant assure le renouvellement des programmes abîmés (75 F) et l'accès aux personnages dont on a oublié le code d'accès (50 F).

Pour ceux qui n'auraient pas encore fait la douce, mais dévorante, folie d'entrer dans le monde de *Sorcellerie*, voici quelques éléments permettant de comprendre pourquoi ce programme mérite bien le renom qu'il a acquis.

Le scénario des fabuleuses aventures que *Sorcellerie* vous invite à vivre se déroule dans le monde médiéval fantastique imaginé par Tolkien (*Le Seigneur des Anneaux*) et transformé en jeu de rôle par Gary Gigax l'auteur du fameux *Donjons & Dragons*. Un sorcier, qui répond au nom de Werdna, a dérobé un inestimable objet dans la salle des trésors de son suzerain Trébor. Il l'a caché au plus profond des oubliettes de son château et en fait assurer la garde par tous les monstres que sa force occulte lui permet de déchaîner. A vous de retrouver l'objet dérobé...

Pour pénétrer dans ce redoutable univers, il vous faudra d'abord créer un personnage. Le programme vous permet de modeler ses qualités (force, intelligence, piété, agilité, chance et vitalité) ; selon les points attribués à chacune d'entre elles, votre personnage pourra se prévaloir d'être guerrier, prêtre mage, voleur, samouraï, templier ou ninja. Sera-t-il humain, gnome, elf, nain ou hobbit ? Ce choix renforcera certaines de ses capacités. Vous pourrez à votre guise le rendre bon, neutre ou franchement dépravé. A vous de décider de sa conduite.

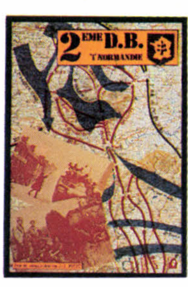
A ce grand nombre de combinaisons s'ajoutent son âge, le nombre de pièces d'or dont il dispose, et ses « points de vie » : un potentiel vital qui, s'il tombe à zéro, entraîne la mort du personnage. Il serait fou de croire qu'il peut ainsi partir à l'aventure ! Il doit être en outre équipé de pied en cape, et dépenser une bonne partie de ses pièces d'or pour acquérir, par exemple, une armure de plaques, un bouclier et une épée.

Il serait encore plus fou de croire qu'il peut à lui seul mener à bien une telle gageure ! Heureusement six personnages, guidés chacun par un joueur ou par une seule et même personne, peuvent participer à chaque expédition dans l'incroyable dédale (10 étages !) que Werdna a truffé de pièges...

• Si vous ne savez plus que faire pour sauver votre personnage, si vous êtes coincé, perdu, ou pour toute autre raison... n'hésitez pas à nous écrire (l'enveloppe portant la mention « Sorcellerie »). Nous publierons les questions les plus pertinentes et y répondrons.

2e D.B. 1er volet : Normandie

Jeux Descartes.



Laissons aux historiens le soin d'épiloguer sur ce que fut cette tranche d'Histoire contemporaine, pour nous concentrer sur les dimensions originales du jeu créé par notre collaborateur Jean-Jacques Petit (*La campagne de Russie*, jeu en encart du n° 21), auteur de *Fleurus, Valmy, La bataille de la Marne* et *Friedland*, tous édités par Jeux Descartes.

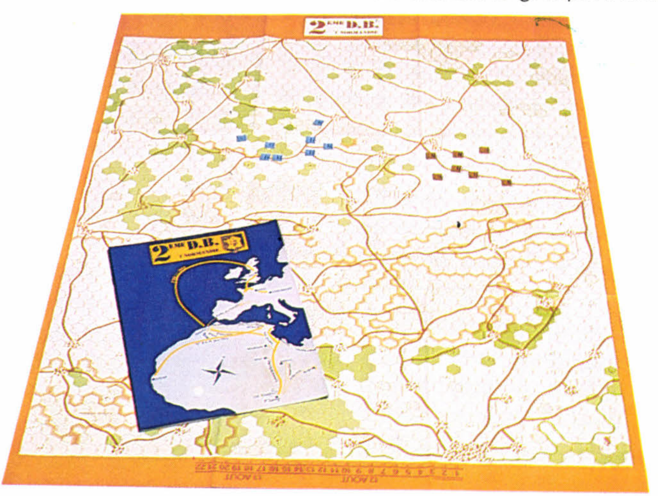
Rappelons simplement que la deuxième Division Blindée, commandée par le général Leclerc, participe au débarquement de Normandie le 1er août 44 à Utah Beach, puis s'enfonce peu à peu dans les terres. Le 13 août, elle reçoit l'ordre de tenir un quadrilatère bien précis (Ecouché, Argentan, Séés, Carrouges) non loin d'Alençon, où se sont retranchées les forces adverses.

La carte représente la région avoisinant Alençon où se déroulèrent des combats de blindés et d'artillerie. Une grille à cases hexagonales numérotées (à l'échelle d'un hex. pour 600 mètres) est surimprimée sur le terrain. Les amateurs de wargame sont en présence d'un jeu classique simulant principalement le combat de chars.

Classique ? Pas vraiment. La mobilité est une des dimensions essentielles du jeu. Chaque pion peut se déplacer de 6 à 12 cases par tour de jeu. Ce qui est considérable et change notablement les habitudes. Cette mobilité répond à l'échelle du terrain, mais aussi à la caractéristique fondamentale des blindés.

L'autre dimension essentielle du jeu est la concentration ou la dispersion d'une unité de chars. Le joueur peut à sa guise rassembler sur une même case plusieurs sections de blindés et remplacer plusieurs pions par un autre, représentant l'unité regroupée. L'unité regroupée a une puissance de feu supérieure à la somme de chacune des sections qui la compose, mais est en revanche plus vulnérable.

A l'inverse, il est possible de remplacer le pion « unité regroupée » (symbole de l'O.T.A.N.) par les pions (silhouettes) qui représentent chacune des sections de blindés. La dispersion réduit la vulnérabilité et augmente les capacités de reconnaissance, mais affaiblit le groupe. Ainsi



le joueur est-il en permanence placé devant une alternative : être puissant mais vulnérable ou plus faible mais couvrant davantage de terrain. C'est de la mobilité et de la capacité à se concentrer seulement là où il faut et au bon moment que le meilleur tacticien vaincra. A elles seules, ces deux dimensions confèrent à *2ᵉ D.B.* un trait d'originalité assez rarement développé dans les autres wargames classiques. En outre, les douze pages de règles, abondamment illustrées (photos, dessins et exemples) rendent le jeu parfaitement accessible.

L'ULTIME ÉPREUVE

Jeux Actuels



Ce premier jeu de rôle français est de Fabrice Cayla, et édité chez Jeux Actuels. Il est présenté sous forme de boîte dans laquelle on trouve : un fascicule de règles, un scénario « prêt-à-jouer », une feuille de personnage en papier fort, trois dés à six faces, et un dé à dix faces.
Les 34 pages de la règle sont placées sous le signe de l'épopée fantastique, dans un monde intemporel, plutôt médiéval, dans lequel princes, guerriers, prêtres et magiciens s'affrontent. La volonté de l'auteur, en réaction à certaines imperfections constatées dans *Donjons & Dragons*, a été inspirée par le souci de cohérence. Contrairement à son illustre prédécesseur, *L'Ultime Epreuve* se déroule dans un monde complet, possédant son histoire, sa mythologie, ses peuples, bref une culture.
L'éternelle lutte entre les forces du Bien et celle du Mal se traduit ici par un objectif clair et précis pour chaque personnage : franchir une porte magique séparant deux mondes au terme d'une quête aventureuse visant à s'aguerrir. Cette « ultime épreuve » est précédée par l'aventure singulière développée dans chaque scénario.
Un certain esprit de déduction préside à la réussite de l'entreprise des aventuriers. Voilà qui renouvelle le désormais trop classique parcours hasardeux jalonné d'embûches.
L'usage de « talents » dans la règle du jeu, talents qui sont des combinaisons de caractéristiques de base (force, intelligence, etc.), affine la crédibilité des personnages. En outre, l'adoption de « tirage de pourcentage » (dé à 10 faces) pour évaluer l'échec ou la réussite conforte la volonté de réalisme qui domine le jeu.
Les personnages, loin d'être « endormis » au terme d'une partie, continuent de vivre dans l'univers où ils doivent accomplir leur mission. Par exemple, si un personnage a un travail, son « argent de poche » augmente entre deux parties.
Les scénarios à venir, vendus par deux, dès la fin de l'année, seront complétés par une règle « avancée » renforçant le réalisme de la règle de base. Parallèlement, *Les Chroniques de Lynaïs* présentées sous forme de fascicule fourniront un complément culturel et mythologique.
L'Ultime Epreuve, qui a pour vocation première d'être accessible, n'est pas pour autant un jeu de rôle simplifié. Il s'adresse bien sûr davantage à ceux qui prennent contact avec les jeux de rôle qu'à ceux qui guident des personnages du 12ᵉ niveau dans *D & D*. Il est dans tous les cas plus qu'une initiation ; un jeu de rôle à part entière, dont l'éditeur annonce la sortie régulière de nouveaux scénarios et aides de jeux.

Convention S F de Rambouillet

Pour la 2ᵉ fois à Rambouillet, début septembre, cette convention a réuni des semi-pros et fans divers de la S.F. et des role-players, mais néanmoins amateurs d'autres jeux de simulation.
Un tournoi de *D & D* (niveaux 5 à 7) avait été organisé par les pratiquants des environs, plus de la moitié des participants officiant habituellement comme D M.
L'inventeur et éditeur de *Spationefs* (wargame interstellaire) fit une démonstration de sa dernière création.
Le samedi matin eut lieu une aventure de *L'Ultime Epreuve* avec 8 participants (initiés aux jeux de rôle et novices). Les appréciations furent mitigées car, bien que reconnaissant une certaine originalité à cette nouveauté, les habitués de *D & D* déplorèrent sa pauvreté voire sa trop grande simplicité. Ils espèrent cependant que les modules à venir pallieront cet inconvénient. Les novices, par contre, furent vivement intéressés.
L'après-midi fut consacrée à divers jeux : initiation à *D & D*, *Car Wars* (adaptation américaine de Mad Max), ainsi que *Tellur*, wargame napoléonien de S.F. présenté par son inventeur.

Le dimanche eut lieu un *D & D*, niveaux 11 à 14, dans la salle d'exposition. Les valeureux aventuriers évoluèrent ainsi presque toute la journée au milieu de nombreuses toiles fantastiques.

J.C. Rodriguez


photo J.-C. Rodriguez

• Le premier Tournoi de Paris de jeux de rôle, organisé par le Bénédictine Game Club et le club Anti-Mythes, a réuni quelque cent joueurs, répartis en vingt tables ; chaque table, animée par un maître de jeu. Un *Donjon* inédit de 5ᵉ niveau était joué en duplicate. Classement : 1ᵉʳ Perrin, clerc, 280 pts ; 2ᵉ Guyaut, magicien, 279 ; 3ᵉ Louvet, voleur, 277 ; 4ᵉ Moulin, guerrier nain, 275, etc.
Signalons que l'Oeuf Cube avait doté les premiers prix et offert à chaque participant une figurine. Chapeau !

• *Triumvirat* est le nom d'un zine de Diplo, c'est-à-dire une revue ronéotée format 21 × 29,7 destinée aux amateurs de jeux par correspondance, et notamment *Diplomacy*. A l'image des trois mousquetaires, *Triumvirat* est réalisé par quatre personnes, deux en France et deux en Belgique. Vous pouvez participer aux tournois par correspondance qu'ils organisent : actuellement un tournoi de wargames sur *Ligny*, des matchs sur *Double-Jeu* (l'encart du n° 19) et sur *Don-Juans et Dragueurs* (mini jeu de rôle du n° 22).
Renseignements en France : Pascal Banet, 1, rue Majnoni d'Intignano, 21121 Fontaine-les-Dijon et Patrick Chauvin, 19, rue de Jouarre, 77260 La Ferté-sous-Jouarre.
En Belgique : Daniel Clamot, 74, rue du Rominet, 5700 Sambreville et Max Féron, 86, rue des Aubépines, 5101 Erpent.

• *Double-Jeu*, l'encart du n° 19, commence à faire des adeptes, notamment dans le jeu par correspondance. De même *Don-Juans et Dragueurs* connaît lui aussi un développement dans les clubs, et certaines entreprises dotées de micro-ordinateurs. Si vous cherchez des partenaires pour ces deux « jeux *J & S* », utilisez notre rubrique « vous nous l'avez bien dit ! »



Le « phénoménal » premier : Duguet à gauche, et Hannuna son second.

scrabble : un champion imbattable

• Ils étaient 122 à participer à la finale du dernier championnat de France de Scrabble à Thionville, les 10 et 11 septembre ; et 155 à l'open.

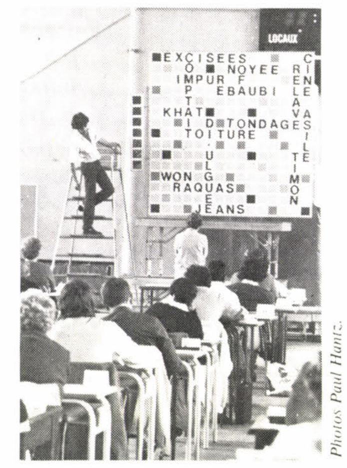
Fabuleuse finale, puisque Michel Duguet (22 ans), champion de France 83, a réalisé 100 % sur l'ensemble des quatre parties avec 3 297 points, suivi de B. Hannuna (3 235 pts), B. Caro (3 231) et P. Levart (3 221)... Le premier de l'open est H. Mollard avec 3 116.

On peut, peut-être, s'interroger — au regard des résultats de Duguet — sur l'avenir de ces tournois de haute compétition... Bien sûr, cette performance est exceptionnelle, et ne sera peut-être jamais plus renouvelée... Mais, ne faudrait-il pas, dès à présent modifier quelques points du règlement ? ... Ceci, afin de ne pas décourager les joueurs moyens, ou ceux qui veulent se lancer dans la compétition... !

• Le 12ᵉ championnat du monde francophone s'est tenu à Grenoble du 29 octobre au 1ᵉʳ novembre. Là encore, on a vu la très belle victoire du Michel Duguet, confirmant ainsi son immense talent.

• Le 26 novembre, la journée francophone du Scrabble. Adresses des centres habilités auprès de la Fédération française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 Paris.

Dépouillement de la 4ᵉ séance à Thionville, le 11 septembre.



Photos Paul Hantz.

échos échos échos

Chiffres et Lettres : grand Tournoi, grand succès

Le 9 octobre dernier, sur Antenne 2, on a vu la consécration de Frank Dubois de La Patellière, comme meilleur joueur *des Chiffres et des Lettres* des six dernières années. Ils étaient finalement cinquante cinq participants à concourrir au Grand Tournoi de Nîmes. Les éliminatoires se sont déroulées en quatre jours en parties duplicaté...

Classement : 1ᵉʳ Dubois de La Patellière (on vous avait bien dit de suivre ses conseils parus dans le nº 19 !) ; 2ᵉ Lemoine ; 3ᵉ Chauveau ; 4ᵉ Bourgain ; 5ᵉ Hannuna (éliminé en quart de finale par Bourgain).

On recommence l'année prochaine, toujours à Nîmes...

Lyon s'anime...

Au Palais des sports de Lyon, les 25-26 et 27 novembre 1983, se dérouleront les « Trois jours de Loisirs 83 ». Cette manifestation, organisée par la fédération Mercredi-Loisirs, comprendra quatre grands pôles :

— des expositions de jouets, livres, arts graphiques, matériel informatique ;

— des tables rondes ;

— du modélisme (bateaux, voitures, chemins de fer, etc.) ;

— des jeux de l'esprit.

Ce dernier secteur s'articulera de la manière suivante : tournoi de bridge (avec les champions du monde 83), journée francophone du Scrabble, tarot géant (plus de 500 participants pourront être reçus). En outre, animés par la boutique « A vous de jouer » et le Bénédictine Game club de nombreux autres tournois : Monopoly, belote, go, Jarnac, Othello, wargames... Simultanées de dames, d'échecs...

1ᵉʳ triathlon à Boulogne

Le premier Triathlon interclub de l'Ile de France se déroulera les 2 et 3 décembre 1983 au Centre culturel de Boulogne-Billancourt. Ce tournoi, organisé par le club du Fer de Lance, comporte trois épreuves disputées par les membres d'un même club :

— *D & D* : 5 joueurs par équipe, niveau 3/4, module inédit, créé par le club du Fer de Lance ;

— wargame : *Panzer Gruppe Guderian* (SPI, règle française) : 2 joueurs par équipe ;

— *Diplomatie* (règle Miro) : 1 joueur par équipe.

Chaque club engage donc huit joueurs plus un maître de jeu pour *D & D*. Ce maître de jeu fera jouer les autres équipes. Des classements seront établis : par club et par joueur ; plus un classement de maître de jeu.

Renseignements, inscriptions, règlements : Patrick Giacomini, 3, parvis de la Bièvre, Apt 88, 92160 Antony. Tél. : 668.04.18 (après 19 h) ou 920.10.60 (poste 298).

En parallèle, le samedi après-midi, des initiations à ces trois jeux seront organisées à la Ludothèque du Centre (22, rue de la Belle Feuille, 92104 Boulogne-Billancourt).

Orgeval : l'art de jouer

Énorme succès pour la 2ᵉ convention des jeux de simulation, organisée au centre commercial « Art de vivre » les 22 et 23 octobre derniers. Tous les éditeurs francophones de wargames et jeux de rôle avaient tenu à être présents pour présenter leurs dernières nouveautés. Excellente initiative, les démonstrations étaient assurées par les auteurs eux-mêmes ! Le public a ainsi pu découvrir *2ᵉ DB* avec Jean-Jacques Petit, *L'Ultime Epreuve* avec Fabrice Cayla, *Magikon* avec Marco Donadoni (présentés dans ce numéro). Et même, en avant-première, *Légendes,* un jeu de rôle qui doit paraître prochainement chez Jeux Descartes.

LA BOUTIQUE de jeux & stratégie

1 AN DE JEUX

Offrez à vos amis un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie. C'est une façon originale de leur faire plaisir... à répétition. Ils penseront à vous à chaque nouvelle parution de Jeux & Stratégie.

Et si vous vous faisiez plaisir vous aussi ? Offrez-vous un an de loisirs intelligents. Abonnez-vous.

1 AN **90 F**



Noël, c'est la saison des cadeaux ! Vous aimez jouer, vos amis aussi. Jeux & Stratégie vous propose des idées originales de cadeaux. Des cadeaux pour jouer, des cadeaux pour faire plaisir.

LE COFFRET JEUX & STRATEGIE

Ce coffret contient près de 1 000 jeux ! C'est la collection complète 1983 de Jeux & Stratégie, présentée dans un luxueux coffret. Une véritable mine d'idées, de casse-tête, de problèmes de logique et des jeux, des jeux, des jeux...

La collection 1982 est également disponible.

Le coffret **110 F** franco



LE JOGGING DE L'ESPRIT.

Voici le livre le plus tonique de l'année... pour les neurones. 160 jeux et exercices pour vous amuser tout en développant votre agilité intellectuelle. Un cadeau passionnant à offrir à vos amis.

256 p.

75 F franco

COLLECTION jeux & stratégie
LE JOGGING DE L'ESPRIT
M. MEIROVITZ P. JACOBS
160 JEUX ET EXERCICES POUR ENTRAINER VOTRE INTELLIGENCE EN VOUS AMUSANT
ROCHER

collection Jeux & Stratégie

Editions du Rocher

Pour commander, tournez vite la page



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à
JEUX & STRATEGIE, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS.

● Veuillez m'abonner à Jeux & Stratégie pour
1 AN - 6 numéros 90 F (Etranger 120 F)

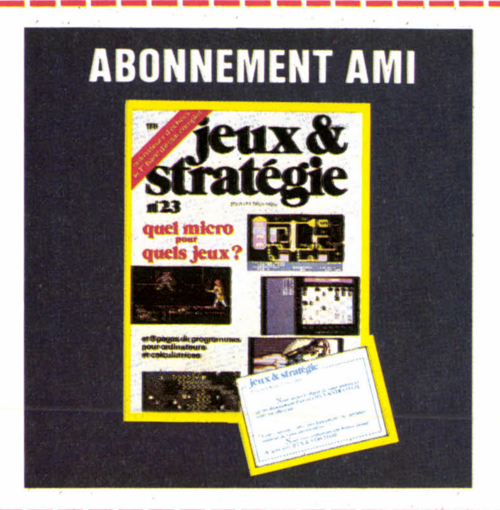
☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

● Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement établi à l'ordre de JEUX & STRATEGIE par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre.



BULLETIN D'ABONNEMENT AMI

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à
JEUX & STRATEGIE, 5 rue de La Baume, 75008 PARIS

● Veuillez abonner à Jeux & Stratégie pour **1 AN - 6 numéros 90 F (Etranger 120 F)**

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

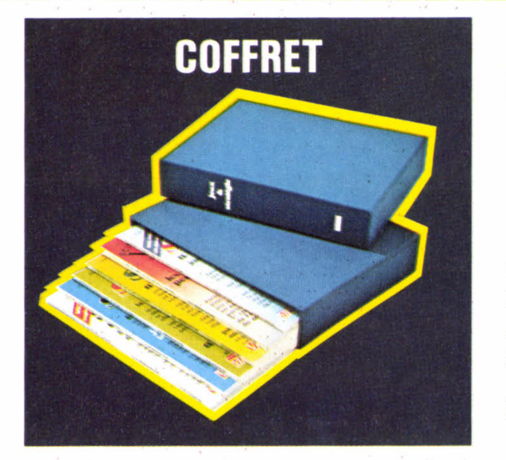
Code postal .... Ville ....

● Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement établi à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre

● Je souhaite être prévenu à la fin de cet abonnement cadeau ☐ OUI ☐ NON.

Dès réception de ce bulletin nous adresserons une carte à votre ami pour lui annoncer que ce cadeau lui est offert par :

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
C.P. .... Ville ....



BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à
JEUX & STRATEGIE, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS.

● Veuillez expédier à l'adresse indiquée ci-dessous : .....Coffret contenant les 6 numéros de l'année 1983
.....Coffret contenant les 6 numéros de l'année 1982
au prix unitaire de 110 F franco (Etranger 130 F)

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

● Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement établi à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre.



BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à
JEUX & STRATEGIE, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS.

● Veuillez expédier à l'adresse indiquée ci-dessous : ... Le Jogging de l'esprit
au prix unitaire de 75 F franco

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

● Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement établi à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre.

échecs électroniques : toujours "élite"

Trois micro-ordinateurs ont participé à l'Open des championnats de France 1983 à Belfort en août dernier. C'est *Elite A/S*, nouvelle machine fabriquée par Fidelity Electronics (Etats-Unis), qui obtint le meilleur résultat : 7 points sur 11, 57e sur 314. Ce programme très proche du *Prestige Challenger* battit plusieurs joueurs de 2e catégorie, et démontra d'excellentes qualités...

Constellation réalisa également un bon score : 6 points sur 11, et la 110e place. Ses qualités tactiques firent merveille : à la première ronde, il mata son adversaire en... 9 coups. Mais ses faiblesses positionnelles apparurent clairement au fil des rondes.

Plus décevant fut le comportement du *Mephisto « L »*, prototype du futur *Mephisto 3*. Il ne marqua que 5 points sur 11, prenant la 182e place. Un seul programme avait participé auparavant à une telle épreuve ; *Sargon 2.5* en 1980 avait terminé dans les derniers du classement avec seulement 3,5 points sur 11. En trois ans les progrès sont réellement impressionnants !

Elite A/S est un très bel échiquier auto-répondeur en bois de 40 cm sur 40. Il est modulaire et possède une mémoire-tampon qui garde la position lorsqu'on débranche l'appareil. Voici les résultats qu'il obtient à la grille de tests publiée dans notre numéro 23, à la page 42.

Diag. 1	1 s
Diag. 2	4 s
Diag. 3	6 min 42 s
Diag. 4	6 s
Diag. 5	44 s
Diag. 6	8 min 18 s
Diag. 7	15 min 45 s
Diag. 8	15 s
Diag. 9	15 min 40 s

Un ensemble assez remarquable, puisqu'il résout les neuf exercices et apparaît même en progrès par rapport au *Prestige* pour les mats en 2 et 3 coups. Son prix : 5 700 F, très raisonnable par rapport aux 13 750 F du *Prestige*, dont il a pourtant toutes les fonctions et qualités, excepté un microprocesseur légèrement plus lent.

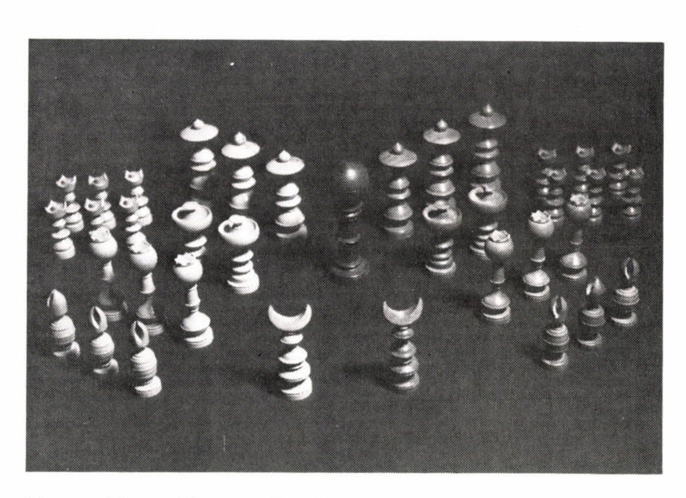
• Mi-octobre, *Elite A/S* récidivait en remportant les championnats du monde des micro-ordinateurs d'échecs qui se déroulaient à Budapest. Mais, encore une fois, cette compétition fut en partie faussée puisque la quasi-totalité des machines présentées étaient des prototypes. *Elite A/S* lui-même n'était qu'une version « usine » de l'appareil commercialisé qui avait si bien figuré au championnat de France. Signalons d'autre part que le vainqueur eut un peu de chance en annulant deux parties perdues. Quoi qu'il en soit, une nouvelle victoire (avec 6 points sur 7 possibles) du programme des Sparklen devant le prototype *Mephisto X* et le *Novag X*, version « gonflée » du *Constellation*.

3.RD WORLD MICROCOMPUTER CHESS CHAMPIONSHIP

	MACHINE - PROGRAM	FIRM	COUNTRY	I		II			III			IV			V			VI			VII					
1	LABIRINT 54		ROM						18	0	0	8	0	0	3	0	0	13	0	0	12	0	0	0	13.5	18.
2	ELITE A/S	FIDELITY	USA	17	1	16	1	2	10	1	3	6	½	3½	4	1	4½	5	½	5	9	1	6	6	28.5	I.
3	SS CYRUS X	INTELLIGENT SOFTWARE	GB	16	0	17	0	0	9	0	0	13	0	0	1	1	1	12	1	2	14	0	2	2	15.5	17.
4	CHESS 2001 X	INTELLIGENT SOFTWARE	GB	15	0	13	1	1	11	1	2	10	½	2½	8	0	2½	18	0	2½	16	1	3½	3½	27.5	8.
5	SUPER CONSTELLATION	NOVAG	HONG-KONG	14	½	15	0	½	18	1	1½	11	1	2½	7	1	3½	2	½	4	17	1	5	5	26.0	IV.
6	NOVAG X	NOVAG	HONG-KONG	13	1	11	½	1½	15	1	2½	2	½	3	17	1	4	8	1	5	10	0	5	5	27.5	III.
7	CHESS 2001	INTELLIGENT SOFTWARE	GB	12	1	10	0	1	17	0	1	18	1	2	5	0	2	16	1	3	15	1	4	4	25.0	VI.
8	SUPERSTAR X	SCISYS	HONG-KONG	11	0	12	0	0	13	1	1	1	1	2	14	1	3	6	0	3	2	0	3	3	22.0	13.
9	CONSTELLATION	NOVAG	HONG-KONG	10	0	14	½	½	3	1	1½	15	0	1½	16	½	2	11	1	3	2	0	3	3	24.0	11.
10	MEPHISTO X	HEGENER + GLASER	BRD	9	1	7	1	2	2	0	2	4	½	2½	15	½	3	14	1	4	6	1	5	5	23.0	II.
11	MEPHISTO Y	HEGENER + GLASER	BRD	8	1	6	½	1½	4	0	1½	5	0	1½	12	1	2½	9	0	2½	13	1	3½	3½	24.0	9.
12	MICROMURKS	UNIVERSITY OF HAMBURG	BRD	7	0	3	1	1	14	0	1	16	½	1½	11	0	1½	3	0	1½	1	1	2½	2½	17.5	14.
13	CHESSMASTER	MIKROELEKTRONIK ERFURT	DDR	6	0	4	0	0	8	0	0	3	1	1	18	0	1	1	1	2	11	0	2	2	21.0	16.
14	SENSORY 9	FIDELITY	USA	5	½	9	½	1	12	1	2	17	0	2	8	0	2	10	0	2	3	1	3	3	23.5	12.
15	PRESTIGE	FIDELITY	USA	4	1	5	1	2	6	0	2	9	1	3	10	½	3½	17	1	4½	7	0	4½	4½	29.5	V.
16	LOGICHESS 2.2	UNIVERSITY OF COPENHAGEN	DEN	3	1	2	0	1	5	0	1	12	½	1½	9	½	2	7	0	2	4	0	2	2	25.0	15.
17	MEPHISTO EXCALIBUR	HEGENER + GLASER	BRD	2	0	3	1	1	7	1	2	14	1	3	6	0	3	15	0	3	5	0	3	3	29.5	10.
18	GEDEON X		HUN						1	1	1	7	0	1	13	1	2	4	1	3	9	1	4	4	12.5	7.

ph. Pierre Nolot

Elite A/S gagne sur tous les tableaux, dont celui-ci qui porte les résultats complets des championnats du monde.



L'exposition « Pions et figurines » du Festival de jeu de société de Boulogne se poursuivra jusqu'au 20 décembre. Au détour d'une vitre, 5 jeux, orphelins du plateau, ou de règle... Celui-ci (photo ci-dessus) nous a séduit. Mais, qui est-il ? Variante sud-américaine des échecs « Echecs des planètes » ; 18 pièces dans chaque camp et une pièce centrale symbolisant la terre (?). Son propriétaire, Georges Monnier, ne possède ni plateau, ni règle... Seule indication, une inscription « Jacobo Peuser - Buenos Aires ». Connaissez-vous ce jeu ? Si oui, écrivez-nous !

échos échos échos

Bridge

• Double victoire de la France au championnat d'Europe : Philippe Cronier, Michel Corn, Michel Lebel, Hervé Mouiel, Philippe Soulet et Henri Szwarc ont remporté le championnat d'Europe à Wiesbaden. La performance est impressionnante, 23 matches : 20 victoires, 1 match nul (contre l'Italie), 2 défaites (contre la Roumanie et l'Autriche).
Belle victoire également chez les dames où le suspense resta entier jusqu'à la dernière donne.

• Mais... les Français ont été battus lors de la « Bermuda Bowl » par les Italiens. Ce sont finalement les Américains qui l'emportent en finale en battant les Italiens.

• Apprenez à jouer par correspondance.
Il s'agit d'un cours par correspondance très complet traitant des enchères modernes et du jeu de la carte. Ce cours peut intéresser les bridgeurs éloignés des grands centres ou qui veulent progresser à leur rythme. Il comporte 3 niveaux de 30 leçons chacun :
— initiation : 1re et 2e année ;
— perfectionnement : 2e et 3e année ;
— compétition : 4e et 5e année.
L'auteur est un professeur et un pédagogue réputé dans le monde du bridge.
Programme gratuit sur demande à Jacques Delorme, 5, Square de Latour-Maubourg, 75007 Paris. Tél. : (1) 550.48.30.

• Un excellent ouvrage d'initiation vient de paraître aux éditions M.A. dans la collection le Temps des Jeux.
A vos cartes, prêts ? Bridgez est écrit par Philippe Soulet, champion olympique 1981, champion du monde 1982, champion d'Europe en titre et Jacques Delorme.
Le jeu de la carte y est mis en avant par rapport aux enchères pour permettre au néophyte de jouer très vite. Prendre goût au jeu permet de mieux aborder la phase plus difficile des enchères.

de A à Z
101 cadeaux pour ludomanes

ABONNEMENT (1) à J & S, bien sûr, mais aussi, pour les possesseurs de micro, à la revue spécialement consacrée à leur machine : *Softalk* (Apple), 329,29 F/an ; *80 micro* (TRS), 539 F/an ; *99er Home Computer* (TI 99), 255 F/an ; *Personal Computer Age* (IBM PC), 627 F/an.
Pour s'abonner à ces revues américaines, s'adresser à l'Agence Internationale d'abonnement : Dawson France, BP 91121 Palaiseau Cedex. Tél. : 909.01.22. *Antic* (Atari), écrire à : Antic, 600, 18 th Street, San Francisco CA 94 107, USA.

Adresse (2). Il vous en faudra pour mener la bille au terme de ces labyrinthes. Car, ici, les dédales sont parsemés d'éléments mobiles. Par exemple, la bille devra emprunter un bateau pour traverser le lac ! *Labyrinthe « routes »* : 425 F, *Labyrinthe « lac »* : 195 F (Oeuf Cube).

Aiguillages (3). Une sorte de Tour de Hanoï où l'on ne peut pas tricher. Astucieux et irritant. Un casse-tête, en somme ! 199 F (Stratéjeux).

Anamorphoses (4). Ce jeu de 54 cartes (Grimaud), marqué classiquement aux quatre coins vous permet de jouer à vos jeux habituels. Mais de plus, les images déformées qui se reconstituent sur le tube chromé vous réservent quelques surprises. 75 F (Oeuf Cube).

Ane rouge (5). Un classique du casse-tête, moins facile qu'il ne paraît. Présenté ici avec une illustration « style BD ». *Traffic Jam* : 40 F (Bass & Bass).

Antiquité (6). Les jeux se trouvent aussi chez les antiquaires. Ici, un superbe *pallankuli* (awélé indien) en bois du XIXe siècle. 870 F (La Tortue Electrique).

As des as (7). Ici le troisième volet (De Haviland contre Fokker) de ce grand jeu de combats aériens (voir *J & S* n° 12). Deux livrets (un par joueur) et une règle en français. 230 F (Jeux Actuels).

Aventure (8). Si vous disposez d'un micro, vous devez vous lancer dans le jeu d'aventure. Nous vous conseillons la série *SAGA* pour Apple, Atari, TI 99, TRS et Vic 20. De 350 à 500 F (Sivéa). Pour Dragon 32, *Castle Adventure*. 100 F (Goal Computer). Pour Oric, *Base Mercure*. 100 F (ASN). Tous en anglais. En français, mais uniquement pour Apple, *Sorcellerie*, traduction du célèbre *Wizardry* (voir *J & S* n° 18 et à la p. 8). 650 F (Hachette-Selmic).

BATAILLE DE LA MARNE (9). Un wargame français classique qui s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés... à condition que la 1re Guerre Mondiale les intéresse. 139 F (Jeux Descartes).

Blanc (10)... ce puzzle de quinze pièces. A vous d'en créer l'illustration. Une manière originale, et ludique, d'envoyer vos vœux. Avec l'enveloppe, 8 F (Awélé).

Bois (11). Une matière noble pour ce très beau puzzle, de 600 pièces rangées dans un sac de toile, illustré d'un planisphère du XVIIIe siècle. 260 F (Jeux Descartes).





Boîte (12). Pourquoi pas une épreuve (réelle) pour voleurs (fictifs) de jeux de rôle. Réussiront-ils à l'ouvrir ? Un casse-tête diabolique, un objet superbe. 515 F (Oeuf Cube).

Briquet (13). Outre l'heure et l'alarme, il vous permet de jouer au black-jack, au poker, et à un petit jeu de nombres. Il donne même du feu ! 470 F (Dune).

CALCULATRICE (14)... programmable, bien sûr, pour accueillir nos logiciels. A vous de choisir votre camp, HP ou TI. Signalons la toute dernière, annoncée pour bientôt, mais pas encore disponible au moment de notre photo, la *TI 66*, qui, pour moins de 500 F, égalera les performances de la *TI 58 C*.

Car wars (15). D'abord simple et amusant jeu de poursuite (de voitures, of course), *Car wars*, au gré des extensions, est devenu un véritable jeu de rôle, et, pour une fois, drôle (en anglais). Pour les amateurs de Mad Max et tous ceux qui admettront qu'un conducteur fou au volant d'un 30 tonnes (surtout armé de mitrailleuses) est plus effrayant qu'un vulgaire dragon. Délirant ! 65 F la boîte de base, 48 F par extension (Jeux Descartes).

Cristaux liquides (16). La France est, après le Japon, le pays où il se vend le plus de ces « pocket-games ». Comment résister à la vague ? Mais choisissez-en un qui ajoute tout de même (un peu) la dimension du jeu d'aventure au simple exercice d'adresse. *Gorgon*. A partir de 239 F (grandes surfaces).

DÉ (17)... à 30 faces ! Une nouveauté pour les jeux de rôle. Un « mode d'emploi » (en anglais) vous permet d'y adapter, et ainsi, d'affiner toutes les tables d'événements de vos jeux habituels, conçues pour des tirages avec d'autres dés (à 6, 10, 20 faces...). Le dé + livret, 30 F (Oeuf Cube).

Dextérité (18). Et pourquoi pas, tout de même, un jeu d'adresse pour votre micro ? Par exemple pour Apple, *Aztec* qui vous emmène dans un dédale de couloirs et d'escaliers défendus par d'horribles monstres, 525 F (Sivéa) ; ou pour Oric, *Xenon* qui rappelle le célèbre *Space Invaders*, en cinq tableaux successifs, 120 F (ASN).

Diamant (19). Un peu l'équivalent en trois dimensions du Tangram (c'est un octaèdre). C'est-à-dire qu'il ne s'agit pas à proprement parler d'un casse-tête, qui vous soumet un problème unique. Mais, ce « jeu de construction » propose avant tout de faire appel à son imagination pour créer des formes. Les quinze pièces en bois que l'on peut assembler d'une multitude de façons sont d'une finition parfaite. Magnifique ! 900 F (Bass & Bass).

Dictionnaire (20). Outil indispensable pour tous les amateurs de jeux de lettres. Puisque les scrabbleurs l'ont choisi, nous vous conseillons le *Petit Larousse Illustré. PLI 84*, 156 F (toutes librairies).

Diplomacy (21). Le grand jeu des alliances et des trahisons dans l'Europe de 1914. Désormais un « classique » ! Mais rappelons encore une fois que « Diplo » est un jeu passionnant, accessible autant que raffiné. Son seul handicap : il ne prend sa vraie dimension qu'à 7 joueurs. Version française, 140 F (tous magasins de jeux).

Disquettes (22). ... vierges. Un cadeau utile pour tous les possesseurs d'un micro-ordinateur disposant d'un « drive » (lecteur de disquettes). Ils pourront y conserver leurs programmes (les logiciels de *J & S* par exemple). La boîte de 10 disquettes : 310 F (Sivéa).

Distributeur de cartes (23). Plus moyen de tricher ! Ce 2e Grand Prix du salon de l'invention de Paris distribue les cartes (standard 58 × 90) aux quatre joueurs d'une partie de bridge. Fonctionne sur piles (6 × 1,5 V). 400 F (Boutique du bridgeur).

Dune (24). L'un des plus grands romans de science-fiction, et aussi un excellent jeu inspiré du livre, au carrefour du wargame, du jeu d'alliance et du jeu de rôle. Pourquoi ne pas joindre les deux ? Le livre : 82 F (éditions Laffont, toutes librairies) ; le jeu (en anglais) : 180 F, avec règle en français : 210 F (Oeuf Cube).

liste des boutiques, page 120



ELITE AS (25). Pour choisir la machine à jouer aux échecs qui vous convient, vous pouvez vous reporter à notre banc d'essai du n° 23. Mais, depuis, est apparue *Elite AS* (voir p. 13). Performante et chère, elle porte bien son nom : 5 700 F (Librairie St-Germain).

Encarts (26). Pour jouer longtemps sur les jeux en encart que l'on découpe dans chaque numéro. Il faudra des feuilles de contrecollé ou de Kadapak pour obtenir un support rigide et un film transparent (*X film*) pour en protéger la surface. Le mode d'emploi est détaillé dans le n° 7 (Magasins d'arts graphiques).

Espagnoles (27)... ces cartes originales et esthétiques. Ce n'est pas un « beau cadeau inutile », puisque, avec les règles publiées dans le n° 19, elles permettent de jouer aux authentiques *tute, tomate* et *escoba* : 16 F (Le Baguenaudier).

Etude en rouge (28). Après *L'Affaire Prentice* et *Meurtre à Miami,* voici le troisième « dossier » publié chez Ramsay. Cartes de visites, bague, manuscrits, coupures de journaux, photos... Tout est livré en « vrai » pour marcher sur les traces de Sherlock Holmes et résoudre cette ténébreuse affaire. Un livre et un jeu dans une présentation follement ingénieuse : 145 F (Librairies).

FEUILLES DE PERSONNAGE (29). Chaque feuille permet de noter toutes les caractéristiques d'un personnage de jeu de rôle : en français et en anglais ! Le bloc de 50 feuilles : 34 F (Jeux Descartes).

Fibo 34 (30). Un jeu original sur les premiers nombres de Fibonacci : 1-2-3-5-8. C'est avec ces éléments que deux joueurs s'affrontent, un peu comme au Nim : 63 F (Le Baguenaudier).

Figurines (31)... de base. Pour matérialiser les créatures des jeux de rôle à thème médiéval-fantastique, deux boîtes de base de dix figurines : personnages ou monstres (notre photo). La boîte : 65 F (Jeux Descartes).

Fortuniste (32). *Ratrace*. Un jeu « socio-économique » que nous avons « aimé passionnément » dès sa parution (*J & S* n° 11). Un rival original du grand *Monopoly* : 93 F (Jeux Descartes).

GÉANT ! (33). Le plus grand puzzle du monde : 12 000 pièces. Cette Tentation de St-Antoine, de Jérôme Bosch, mesure 2,40 m sur 1,68 m... une fois reconstituée... 590 F (magasins de jeux).

Go (34). Cette table basse est une réplique du traditionnel go-ban japonais. En fait, ici, le plateau de go est amovible et peut être remplacé par un échiquier ou un damier. La table, le plateau et les pierres de go (tout en bois) : 600 F (L'Impensé Radical).

Grand Prix (35). Ferez-vous mieux qu'Alain Prost ? Un plateau modulaire permet de reconstituer les six principaux circuits du championnat du monde de formule 1. Une agréable simulation de course, bien conçue et bien présentée. De 2 à 12 joueurs (International Team) : 120 F (tous magasins de jeux).

Gulf Strike (36). En espérant qu'il ne sera pas prochainement d'une actualité brûlante, reconnaissons que ce wargame (en anglais) est particulièrement « dans le vent » : une simulation d'un conflit terre-air-mer, autour du détroit d'Ormuz : 295 F (Jeux Descartes).

HAUT NIVEAU (37). Pour les vieux routiers de D & D, cette boîte de figurines représentant des personnages de haut niveau. La boîte de neuf figurines, ronde bosse 25 mm : 65 F (Jeux Descartes).

Hermine (38). Ou « 1 000 pas pour la Bretagne ». Vous l'aurez deviné, il s'agit d'un nouvel « habillage » de l'immortel

liste des boutiques, page 120

1 000 bornes. Mais ici, les « bottes secrètes » s'appellent « espèces protégées », les « attaques » sont des « monuments en danger »... Pour encourager cette louable initiative, et vous procurer ce jeu : UMIVEM, Bordlann, BP 3, 56600 Lanester avec un règlement de 73,10 F (franco).

Hexagones (39). Un bloc de feuilles « quadrillées » d'hexagones de 6 mm de côté. Idéal pour concevoir wargames ou scénarios de jeux de rôle. N'oubliez pas que les catalogues de « transferts » (ici Mecanorma) proposent de nombreuses représentations de terrains en trames adhésives. Le bloc de 50 feuilles d'hexagones : 32 F (Jeux Descartes).

Histoire... (40) de France racontée par le jeu de l'Oie. Quel meilleur reflet de l'Histoire que les jeux ? Quel jeu plus éternel que le jeu de l'Oie ! Un livre somptueusement illustré (Balland/Massin) : 310 F (librairies et magasins de jeux).

INFORMATEUR d'échecs **(41).** Deux fois par an, le recueil des 6 à 700 meilleures parties disputées dans le monde. Indispensable au joueur de compétition, fort utile au simple amateur et aussi à conseiller pour s'entraîner. Le 35e volume vient de paraître : 145 F (Librairie St-Germain).

Isotop (42). Un matériel simple pour un joli casse-tête : huit dés à assembler de telle manière que le cube, ainsi constitué porte sur toutes ses faces la même somme de points. 60 F (Bass & Bass).

JARNAC (43). Un excellent jeu de lettres (voir *J & S* n° 12) qui s'impose lentement, mais sûrement. Conçu pour deux joueurs, il permet également de s'entraîner seul (voir page 48) : 140 F (magasins de jeux).

Jetons (44). Ces classiques jetons peuvent servir de marques de comptabilité à bien d'autres jeux que ceux de hasard et d'argent auxquels ils sont habituellement destinés. Le coffret en bois de 5 formes et couleurs différentes, non marquées : 195 F (Le Baguenaudier).

Jeu Fou de l'avion (45). Comment assembler les 9 cartes différentes en un carré 3 × 3, de manière à ce que toutes les illustrations « raccordent » ? Une présentation amusante d'un casse-tête classique... mais pas si facile. 27 F (Le Baguenaudier).

Jeu-Livre (46). Un jeu d'aventure sous forme de livre. A la fin de chaque paragraphe, le lecteur est invité à choisir un comportement. De cette option dépend le paragraphe auquel il est renvoyé. Et ainsi de suite, au fil des pages, se construit l'aventure. Pour jouer en solitaire et lire... en anglais. *City of Thieves* (Le cité des voleurs) : 28 F (Jeux Descartes).

Jeu de rôle (47) pour isolé. *Mercenaries, Spies and Private eyes* peut être joué en groupe ou pratiqué en solitaire. Tout pour se mettre dans la peau d'un aventurier moderne : mercenaire, espion ou détective privé. Une règle de 112 pages, en anglais : 110 F (Jeux Descartes).

Jeux de voyage (48). Se méfier des jeux minuscules, bon marché et... impraticables ! Voici des jeux qui permettent vraiment de jouer (c'est rare) à son jeu favori dans le train ou l'avion. Echecs : 350 F (Librairie St-Germain) ; Scrabble : 65 F (Jeux Descartes) ; go : 50 F (Impensé Radical).

KILLER (49). La règle de *Killer* (voir *J & S* n° 21) laisse choisir le matériel selon son imagination. Pensez aux rayons « jouets » des grands magasins où vous trouverez par exemple cet inoffensif pistolet à balle de ping-pong, et aux magasins de farces et attrapes pour le reste.





LIÈVRE (le) et la tortue (50). Sous une présentation un peu naïve mais superbe, se cache un grand jeu stratégique. Pour apprendre à employer judicieusement les forces dont on dispose, même si ce sont des salades et des carottes. Un jeu pour stratèges... en herbe (Ravensbürger) : 119 F (tous magasins de jeux).

Little Big Horn (51). Un wargame dans une belle présentation simple et accessible, sur un thème original (Custer contre Sitting Bull) et tout en français : c'est rare. (International Team) : 180 F (tous magasins de jeux).

Lunettes (52). Un jeu d'arcade... sourcillière. Une présentation originale qui vous plonge au cœur de l'action, une course automobile. On a même droit au bruitage ! 240 F (Le jeu électronique).

MAFIA (53). Dés, cartes, événements, circuit fermé. On a déjà vu ça ! Mais ici, l'originalité vient du thème : la lutte entre les maffiosi et la police pour le contrôle de la Sicile. Bain de sang et humour (International Team) : 100 F (tous magasins de jeux).

Magikon (54). Un jeu de rôle médiéval fantastique, immédiatement accessible avec 5 pages des règles ? Les puristes vont encore faire la moue. Mais, même s'ils ne lui accordent « que » le label de jeu d'aventure, ils devront bien reconnaître que ce jeu astucieux est follement drôle (International Team) : 150 F (tous magasins de jeux).

Managon (55). Sous une présentation de casse-tête, un agréable jeu de blocage pour 2 joueurs. Cher, mais l'esthétique du bois se paie ! 430 F (Bass & Bass).

Micro-ordinateur (56)... à moins de 1 500 F ! Pour le prix d'une console de jeux vidéo, ce *Laser 200* est une petite machine 4 K Ram (extensible à 64 K pour 990 F) qui permet de faire ses premiers pas de programmation avec un bon Basic, le Microsoft : 1 280 F (Maison de la détection).

Micro-ordinateur (57)... bien garni. Ce *TI 99 4 A* peut s'en orgueillir d'une belle programmathèque de jeux. Et c'est un bon micro (16 K Ram) dont le prix a sérieusement baissé : 1 750 F (Sivéa).

Middle earth (58). On sait ce que *D & D* doit à Tolkien. Ici, les auteurs de ces trois recueils (en anglais !) ont relu toute l'œuvre de l'auteur du *Seigneur des anneaux* pour en extraire tout le « matériel » utilisable dans les scénarios de jeux de rôle à thème médiéval-fantastique. Le recueil : 148 F (Jeux Descartes).

Mind Teaser (59). Cette série de casse-tête... japonais en bois conjugue la science du labyrinthe et l'art du jeu d'adresse : il faut d'abord trouver le bon chemin puis le faire parcourir à la bille : 150 F (Oeuf Cube).

Miniatures (60). ... ces jeux ! N'espérez faire des « blitz » avec le jeu d'échecs proprement impraticable. Mais la marelle où l'on place les billes avec une pincette est amusante. Chaque jeu est de la taille d'une petite boîte d'allumettes. Chaque jeu : 38 F (Le Baguenaudier).

Montre (61) à cristaux liquides. Et puisqu'elle se trouve dans cette sélection, vous vous doutez bien qu'en plus de l'heure, elle fournit un jeu. Ici, c'est un golf... très miniature (Casio) : 399 F (Futur).

Moulez (62)... vos figurines de wargames et jeux de rôle. Chaque moule vous propose trois modèles différents de figurines. La barre de plomb-étain permettant de fabriquer cinq figurines est vendue à part (6 F). Le moule : 66,50 F (La Source des Inventions).

Multibridge (63). Un ingénieux système électronique qui permet de s'entraîner seul au bridge dans tous les domaines : enchères, jeu de la carte et défense : 245 F (La Boutique du Bridgeur).

liste des boutiques, page 120

Mystères (64) sur échiquier avec Sherlock Holmes. Par Raymond Smullyan, l'auteur de *Quel est le titre de ce livre ?* Un recueil de 50 problèmes « d'analyse retrograde » qui s'adresse bien davantage aux logiciens qu'aux joueurs d'échecs. Vous essaierez de résoudre des énigmes du genre : « les noirs viennent de jouer. Quel a été le dernier coup des blancs ? » (Dunod) : 58 F (Librairies).

NOTEZ... (65) vos parties ! Un petit carnet spécialement conçu pour conserver les parties de votre jeu favori. Echecs : 15 F (Librairie St-Germain). Bridge : 6 F et Scrabble : 20 F (Boutique du Bridgeur).

ORDINATEUR... (66) de poche. Pour jouer avec nos logiciels dans le train ou au bureau, ce vrai ordinateur miniature — *Sharp PC 1245* — (13,5 × 7,5 × 1,5 cm) : 2,2 K RAM, 1486 pas de programme, 26 mémoires et Basic standard : 950 F (Règle à Calcul).

Origami (67). Cet art japonais du pliage est à la cocotte en papier, ce que le go est au morpion. Entièrement expliqués par la photographie, 42 modèles étonnants. Livré avec un bloc de papier japonais spécialement adapté au pliage. (Edit. Chêne/Hachette) : 110 F (librairies et magasins de jeux).

Othello (68). Est-il encore nécessaire de vous présenter ce nouveau « grand classique » dont les championnats du monde viennent de se dérouler à Paris ? Pensez à joindre au jeu (99 F, tous magasins de jeux), l'excellent manuel de François Pingaud dans la collection *J & S* : 65 F (librairies et magasins de jeux).

PENTOMINOS (69). Ces 12 combinaisons possibles de 5 carrés offrent un matériel inépuisable de jeux et casse-tête. Relisez notre numéro 6 ! *Puzz Hole :* 68 F (Bass & Bass).

Personnalisez (70)... vos cartes à jouer, ou celles que vous offrirez à un ami un peu « frimeur », en y faisant graver ses initiales ou son prénom. Deux jeux : 120 F (Boutique du Bridgeur).

Piste de dés (71). Pour jouer au 421, avec 3 dés « normaux », ou au poker d'as, avec 5 dés spéciaux, retrouvez l'ambiance de bistrot avec cette vraie piste de comptoir. Avec dés et jetons : 120 F (La Baguenaudier).

Plastique (72). Une matière moins noble que le plomb pour les figurines... mais tellement moins chère ! Pour peupler vos wargames ou vos jeux de rôle à thème contemporain, Air Fix propose un grand choix. Les personnages sont très soignés, et rien ne vous empêche de les peindre. La boîte de 48 figurines de 20 mm : 10 F (La Source des Inventions).

Poignée... de jeux (73). Ou « Joystick » en langage « branché ». Ce manche à balai est conçu pour pratiquer sur micro-ordinateur les jeux d'adresse ; mais il peut aussi être utilisé dans la conception de vos programmes graphiques. Sur notre photo, une poignée pour *Oric*, *Atari 400* et *800*, *Vic 20*... : 300 F avec interface, 400 F la paire (ASN). Il existe bien sûr d'autres modèles pour les autres micros.

Poker (74). Les amateurs préfèrent, aux cartes standard, celles-ci légèrement plus petites (55 × 83 mm) et plus fines. Voici pour le matériel. Pour la technique, replongez-vous dans notre n° 15. Le jeu : 14 F (Le Baguenaudier).

Prêtes (75)... à l'emploi, ces figurines peintes. Pour ceux qui ont un poil dans la main et... pas de pinceaux ! De nombreux modèles soigneusement réalisés par Pierre Michaud. Conformité aux usages garantie ! De 10 à 250 F (Stratéjeux).

Programmes (76) de jeux, bien sûr, adaptés à votre micro-ordinateur. Voici quelques titres d'ouvrages :
— Jeux d'action rapide sur *TRS 80* (Eyrolles) : 65 F ;
— Un ordinateur et des jeux (*TO7*) (Cedic/Fernand Nathan) : 79 F ;
— Jeux et applications pour *ZX Spectrum* (Eyrolles) : 65 F ;
— Jeux sur l'*Oric* (Edimicro) : 79 F ;
— Jeux et programmes pour l'ordinateur familial *Texas Instruments* (TI) : 155 F (Sivéa).

Puzzle (77). Il ne faut pas longtemps pour reconstituer ce puzzle de 216 pièces. Toutes identiques, celles-ci s'assemblent toujours ! Mais de là, à redonner correctement l'image de ce labyrinthe de Mordillo... 85 F (Banco).



RANGEZ (78)... vos disquettes, et protégez-les : elles sont fragiles. Pour conserver vos programmes de micro-ordinateurs, une robuste boîte en plastique destinée à recevoir 10 disquettes de 5 1/4 pouces. De 25 à 35 F (toutes boutiques « micro »).

Recto-verso (79). Sur une grille 3 × 3, neuf cubes bicolores. Au départ, ils présentent tous la même couleur. On en enlève un et l'on tente de faire apparaître uniformément la seconde couleur. Attention, un cube ne peut être déplacé qu'en le faisant pivoter autour d'une de ses arêtes. Un casse-tête corriace : 62 F (Bass & Bass).

Réussites (80). Pour étaler vos « patiences », il vaut mieux des cartes de format réduit. Celles-ci sont de dimensions parfaites (Grimaud) : 48 F (Jeux Descartes).

Reversi (81). Ce nom primitif d'Othello est généralement utilisé lorsqu'il s'agit de programmes pour ordinateurs (question de marque déposée ?). Est-ce le jeu le plus facile à programmer ? En tout cas, chaque micro dispose de son reversi. Et les programmes sont en général très forts ! De 90 à 550 F selon la machine (boutiques « micro »).

Rôle (82)... (jeu de). Pensez aux figurines spécialement conçues pour un jeu précis. Ici, guerriers et monstres pour *Runequest*. Il existe 7 boîtes différentes. La boîte de 9 figurines 25 mm : 58 F (Jeux Descartes).

Roulette (83)... électronique. Ce pocket game à cristaux liquides reproduit le jeu de casino bien connu. Et, il est livré avec le tapis de feutre et les jetons : 310 F (Futur).

Runequest (84). Un grand jeu de rôle médiéval-fantastique, sans doute plus accessible aux débutants que le célèbre *Donjons & Dragons*. Le « système » se complète de nombreux scénarios « tout fait ». La boîte de base complète pour commencer à jouer (avec règle en français) : 155 F (Oeuf Cube).

SABLIER (85). S'il faut une pendule précise pour les compétitions d'échecs et d'autres jeux classiques, un sablier est largement suffisant pour limiter le temps de réflexion... à tous les autres jeux. Une habitude qui devrait se généraliser et qui éviterait bien des baillements. Le modèle présenté : 17,50 F (Prisunic).

Scénarios (86)... en solitaire. Pour ceux qui manquent de partenaires pour pratiquer leur jeu favori, pensez aux scénarios qui leur permettront de jouer seul. Ici, *Ambush* pour amateurs de *Squad leader* : 295 F ; *Kasar* pour *Tunnels and Trolls* : 56 F ; *Pavis* pour *Runequest* : 246 F. D'autre part, la boîte de base de *Tunnels and Trolls* contient elle-même un scénario en solitaire : 88 F. Tous en anglais (Jeux Descartes).

Scotland Yard (87). Le jeu de société que nous avons le plus aimé cette année (voir *J & S* n° 21). Dans une présentation esthétique et efficace un excellent jeu qui allie stratégie et déduction (Ravensburger) : 125 F (tous magasins de jeux).

Secrets (88)... (messages et codes). Un excellent et amusant petit livre, tout particulièrement destiné aux jeunes ; mais qui, outre les grands systèmes de la cryptographie qui ne doivent plus avoir de secrets pour vous, fourmille d'idées simples pour transmettre les messages. Pour les petits et peut-être les plus grands ! (Editions Buissonières) : 10,50 F (librairies).

Sols (89). Pour paver, de mauvaises intentions bien entendu, vos scénarios de *D & D* et pourquoi pas, d'autres jeux de rôle, des boîtes proposant des assortiments de « sols » vus en plan. En fait, cette expression consacrée recouvre bien des types de terrains : forêts, dallages mais aussi toits, ponts de navires... Trois boîtes différentes : la boîte, 44 F (Jeux Descartes).





Squad leader (90). Le wargame le plus vendu dans le monde : plus de 200 000 exemplaires ! Et certainement l'un des meilleurs. Inépuisable et passionnant. Le système se complète de nombreux scénarios et aides de jeux avec règle en français : 225 F (Oeuf Cube).

Sticks (91). En effet, les pièces de ce puzzle original ne sont autre chose que des bâtonnets rectangulaires... tous identiques. D'où la particulière difficulté : 45 F (Jeux Descartes).

TAROT (92). Suivez les recommandations de la Fédération française de tarot : pour jouer, ce jeu classique, marqué aux quatre coins (Grimaud Ducale) : 38 F (magasins de jeux) ; et, pour bien jouer, l'ouvrage de notre collaborateur Emmanuel Jeannin-Naltet : *Le tarot moderne* (Editions du Rocher — Collection J & S) 49 F (librairies et magasins de jeux).

Trichez ! (93)... avec ces cartes biseautées. Mais si vous êtes honnête, elles vous permettront également de réaliser quelques tours surprenants. Les 52 cartes : 43 F (Le Baguenaudier).

Tricotez (94)... un vrai labyrinthe ! Ce très beau modèle a été créé par La Droguerie pour notre confrère *100 idées* (n° 106, août 82). Si vous avez manqué ce numéro, vous pourrez vous procurer la laine et le patron à La Droguerie ou y commander le patron seul (contre 5 F en timbres).

liste des boutiques, page 120

UTILITAIRES (95)... ces programmes. Ce ne sont pas des logiciels de jeux, mais des « outils » qui vous aideront à écrire les vôtres. Ainsi, le premier cité a été utilisé par Scott Adams pour ses célèbres jeux d'aventure. *Graphic Magician* (Apple II) : 945 F ; *Program Line Editor* (Apple II) : 595 F ; *Programmer's aid* (Vic 20) : 350 F ; *Tool 64* (Vic 64) : 640 F ; *Pictor* (TO 7) : 500 F (Sivéa).

VALMY (96). L'un des trop rares bons wargames français. La règle prévoit deux types de parties. Un premier destiné aux néophytes où seul le combat proprement dit entre en compte. Le deuxième, pour les joueurs confirmés, fait intervenir les problèmes de commandement et de ravitaillement : 139 F (Jeux Descartes).

Vidéo-cassettes (97). Pour apprendre les échecs ou le bridge. Attention, il ne s'agit pas de jeux vidéo, mais bien, à suivre sur votre magnétoscope, de cours d'initiation prodigués par notre chroniqueur Nicolas Giffard pour les échecs : 380 F (Librairie St-Germain) et par Gérard Desrousseaux pour le bridge : 480 F (par correspondance : MAC 10, 17 bis, rue Paradis, 75010 Paris).

Vidéo (98)... jeux, cette fois. Nous ne sommes pas vraiment des fanatiques des consoles de jeux. Mais quand on en a une, pourquoi se priver du plaisir d'un jeu amusant ? Essayez *Narzod* pour Vectrex : 339 F (Starcom) ; *Happy Trail* pour Intellivision : 359 F ; et le jeu vidéo le plus vendu dans le monde, *Frogger* (Parker) pour Intellivision et Colecovision : 365 F (Temps Libre).

WARGAMES (99)... pour ordinateur. Pour alimenter votre micro, consultez d'abord nos rubriques ludotique. Voici de plus trois bons jeux *Knights of desert* (Apple) : 890 F et absent de notre photo, *Tigers in the Snow* (Apple, Atari, IBM PC, TRS 80) de 495 à 550 F. Tous en anglais mais on annonce une traduction française du dernier (Sivéa).

XIANG QI (100). Pour jouer à ces échecs chinois, il existe bien sûr des jeux traditionnels. On en trouve de petits à 15 F dans les boutiques qui vendent des produits d'extrême-orient. Mais pour ceux qui ont du mal à s'y retrouver parmi les idéogrammes qui différencient les différentes pièces, voici une excellente idée : un jeu qui reprend les pièces d'un jeu d'échecs « occidental », le Roi, les Tours, les Cavaliers, les Fous (les lettrés) et les pions, auxquels sont ajoutés deux éléphants (ministres) et deux bombardes. La Dame, inutile au *Xiang Qi* est bien entendu fournie pour que l'on dispose des deux jeux complets : 170 F (Jeux Descartes).

ZAXXON (101). Le plus célèbre jeu destiné à la console Colecovision (à ajouter à la rubrique 98) existe à présent en version pocket-game à cristaux liquides. Il n'y manque rien... pas même le manche à balai ! 309 F (Futur). ●



les jeux vidéo de demain

Non, vous ne rêvez pas. Ces photos sont bien celles d'un jeu vidéo. Bien sûr, il ne « tourne » pas sur une banale console. Il nécessite le couplage de l'ordinateur et du vidéo-disque...

Dans l'immensité stellaire une planète apparaît. Elle grandit. Le cercle sature l'écran de contrôle ; la circonférence s'aplatit pour devenir horizon. Maintenant le vaisseau se rapproche de chaînes de montagne, frôle les crêtes. Les vaisseaux de combat adverses, chargés de la protection des villes interviennent. Le vaisseau parcourt le dédale de gorges aux parois abruptes.

Le doigt sur la détente, le pilote ruse avec des adversaires aussi rapides qu'efficaces. De fulgurantes explosions ponctuent le parcours. Les haut-parleurs, situés derrière le joueur, et le siège soumis à des sourdes mais puissantes vibrations infrasoniques, achèvent de parfaire le réalisme de la scène. Piègeant, ne serait-ce que quelques millièmes de secondes, le système de l'équilibre, le joueur est sujet à de brèves sensations kinesthésiques, comme s'il était réellement soumis à une accélération. Des impressions qui, dans 50 ans, feront peut-être rire nos petits enfants, tout comme nous rions aujourd'hui des spectateurs du cinématographe quittant précipitamment leur siège lors de la présentation de « l'arrivée du train en gare de La Ciotat » quand naquit le cinéma. Cette première expérience de jeu sur vidéo-disque est saisissante et préfigure le degré de réalisme qu'atteindront les jeux ces prochaines années. Le pilote quitte l'habitacle, l'écran de télé et la manche à balai. Un peu abasourdi, il retrouve l'univers des rangées de flippers et des jeux vidéo qui s'alignent dans ce que nos amis anglo-saxons appellent « arcade ».

Astron belt est le nom de ce jeu qui associe deux techniques de pointe : le micro-ordinateur et le vidéo-disque. Il invite, moyennant quelques francs, à prendre les commandes du vaisseau du Capitaine Solo sur fond de séquences de *La Guerre des Etoiles.* Bien sûr, il ne s'agit que d'un jeu d'adresse et son intérêt ludique ne dépasse pas la journée. Mais il mérite le déplacement.

Il n'y a pas si longtemps (voir *J & S* n° 20), dans un article consacré aux jeux d'aventure, nous évoquions les premières expériences associant micro-ordinateur et vidéo-disque et notamment *Mystery disc,* une enquête policière. Ce jeu n'était réservé qu'aux possesseurs d'un matériel très coûteux. Quelques mois ont passé : dès aujourd'hui (au plus tard dans quelques semaines), vous pouvez découvrir *Astron belt.* Le tout premier jeu avant un véritable déferlement. Dans quelques années, vous y jouerez chez vous. Que s'est-il donc passé pour que tout aille si vite ?

Il faut d'abord savoir que les sociétés qui viennent de se lancer à l'assaut de ce marché tout neuf ne sont autres que... Paramount, Universal, Columbia, Warner Bros., etc. Bref, les principales sociétés hollywoodiennes de production de films, responsables de toutes les superproductions en cinémascope (celles que l'on voit en « némasco » à la télé !). *Astron belt* est co-produit par la Paramount.

Il faut ensuite savoir que le marché du vidéo-disque individuel n'a pas répondu aux attentes des constructeurs : le magnétoscope et la télé ont saturé le marché de l'image. Il

n'y a pas encore de place pour le vidéo-disque. Le géant IBM lui-même s'y est cassé les dents après un investissement avoué de 63 millions de dollars. Reste en piste aujourd'hui le système « Laserdisc » de Philips, qui équipe toutes les machines qui feront du jeu vidéo-disque. Ce système, mondialement reconnu, de conservation des images sur disque est — à défaut d'être nouveau — parfaitement au point.

Un certain John Logie Baird, physicien, inventa sous le nom de phonovision le premier système d'enregistrement d'images sur disque en... 1927. Son appareil pêchait par la définition, réduite à 30 lignes par image (la télé en compte 625!). Il fallut attendre 1964 pour obtenir de vraies images, et 1972 pour que Philips impose son standard, le système VLP Laservision.

C'est en effet un laser (hélium-néon) miniaturisé qui grave l'image, après codage, sur le disque. Les cuvettes microscopiques ainsi formées par le rayon peuvent ensuite être relues par une tête de lecture, laser elle aussi, qui décode la réfraction lumineuse et l'interprète de manière à reconstituer l'image. Cette tête de lecture-laser de la platine vidéo-disque est commandée par un micro-processeur capable d'appeler en quelques millièmes de secondes n'importe laquelle des 45 000 images numérotées que compte le disque et de la porter à l'écran. Cette rapidité autorise un défilement de 25 images par seconde. Une fréquence largement suffisante puisque l'impression de continuité due à la « persistance rétinienne » apparaît à 16 images par seconde.

L'un des grands intérêts de cette technique est de pouvoir « piquer » n'importe quelle séquence sur le disque. Le système n'a plus la lourdeur des procédés séquentiels (bande de magnétophone ou de magnétoscope) qui imposent l'ordre dans lequel les images peuvent être vues. Ici, il suffit d'indiquer à la machine le numéro de l'image désirée et immédiatement la tête de lecture s'y reporte. Pour piloter le système, le plus simple est encore de concevoir un programme qui impose à la tête de lecture un comportement choisi par le joueur. Dans *Astron belt,* le fait de déplacer le manche à balai à droite oblige la tête de lecture du Laserdisc à se reporter aux images relatives à ce que l'on peut voir en se tournant vers la droite.

Afin que le joueur ait un repère visuel dans cet univers mouvementé, l'ordinateur associé au vidéo-disque crée une forme stylisée



...à la portée de votre « joystick ».

représentant le vaisseau spatial que conduit le joueur. Ce dessin, analogue à ceux que l'on rencontre sur toutes les consoles de jeux ou micro-ordinateurs, est « incrusté » sur l'image réelle qui constitue le décor. De plus, elle se déplace de haut en bas et de droite à gauche en suivant les impulsions données à la manette de jeu. Le joueur voit donc conjointement le décor changer et le vaisseau se déplacer en réponse aux mouvements qu'il imprime au manche à balai.

Dans quelques semaines un nouveau jeu, *Dragon's Lair,* succèdera à *Astron belt.* Il s'agit d'un jeu d'aventure présenté sous la forme d'un dessin animé. Le joueur peut conduire un personnage qui intervient en surimpression sur les décors. Le but du jeu consiste à délivrer une princesse après un parcours jalonné d'obstacles d'un genre plutôt agressif (guerriers, magiciens, etc.). Les auteurs de cette aventure sont d'anciens collaborateurs de l'équipe Disney. Toutes les équipes de tournage et d'informaticiens terminent la préparation de jeux aux noms évocateurs, parmi lesquels on peut déjà citer *Space ace, Battlestar Galactica, Nightmare castle, Shout out* (univers western) et *Quest.*

Ces jeux chez vous ? Ne rêvez pas trop... On en est encore loin puisqu'il faudrait que vous disposiez d'un ordinateur et d'un système vidéo-disque. Or, pour l'instant, le lancement sur le marché « grand public » de cette dernière petite merveille n'est même pas annoncée.
A suivre...

Michel Brassinne ●



photos Elmar-De Greef réalisées avec l'aimable collaboration de Bally France.

Le jeu vidéo à la mode d'Hollywood : du grand spectacle...

DEVENEZ PRESIDENT DES ETATS-UNIS. MOUREZ DE SOIF DANS LE DESERT. SOYEZ NAPOLEON, GAGNEZ A WATERLOO. TRAQUEZ DE DANGEREUX ASSASSINS. TENTEZ DE SEDUIRE UNE CREATURE DE REVE. NAVIGUEZ DANS LES ANNEAUX DE SATURNE. EVADEZ VOUS DE PRISON.

Les possibilités que vous offrent les jeux sur ordinateur sont infinies et dépassent l'imagination la plus fertile. Grâce à la micro informatique même le pays des Merveilles de Lewis Carrol devient presque désuet.

C'est ainsi que des centaines de milliers de familles dans le monde possèdent un ordinateur personnel pour s'offrir des loisirs intelligents. Tous les défis deviennent possibles : vous pouvez jouer "contre" l'ordinateur à tous les jeux. Créer des simulations spectaculaires. Tester votre adresse, jauger votre esprit d'aventure, votre aptitude à résoudre des énigmes insolubles ou votre faculté de sortir de situations inextricables. C'est un combat permanent entre vos propres méninges et le microprocesseur de la machine.

Naturellement, un ordinateur personnel peut aussi être un outil précieux pour l'étudiant et le lycéen, vous aider à faire votre budget, calculer vos impôts, établir rapidement et facilement le plan d'amortissement d'un prêt bancaire, etc...

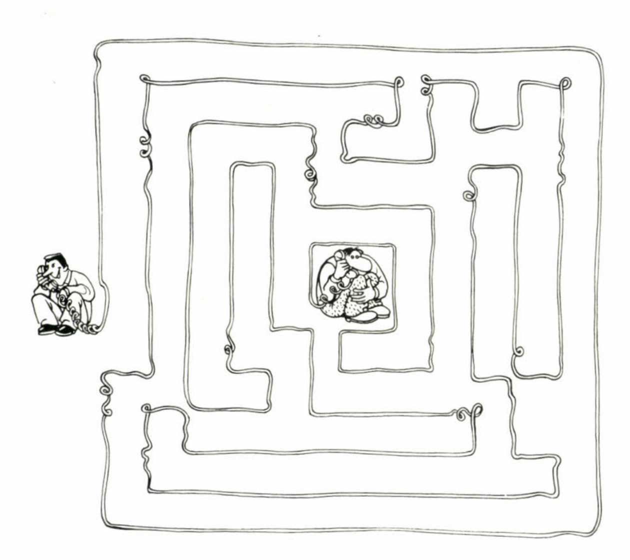
Une manière intelligente de joindre l'utile à l'agréable ! Chez SIVEA vous trouverez votre bonheur à tous les prix de 1500 F TTC à 14.995 F TTC

Les boutiques SIVEA vous proposent une gamme incomparable de matériels, logiciels, livres et revues dans les domaines de l'informatique domestique et de l'informatique pour l'entreprise.

Des spécialistes du jeu sur ordinateur vous expliqueront les immenses possibilités de ce domaine fabuleux et vous aideront à choisir l'équipement correspondant à vos goûts, vos besoins et à vos contraintes budgétaires.

De larges possibilités de crédit pour vous aider à vous équiper. Un service avant et après-vente hors-pair.

jouez par téléphone



Quand on est isolé, il suffit de décrocher son téléphone pour ne pas rester... hors jeu. Et quelques procédures simples vous permettent alors de pratiquer grands classiques, wargames, jeux de lettres...



« Allo ! Allo !... Oui... eh bien je joue f3-f7... Echec et mat ! »

Il y a un tout petit peu plus d'un siècle, l'idée même que des joueurs puissent ainsi pratiquer leur jeu favori, à distance, relevait encore de la science-fiction. Ce n'est en effet qu'en 1876, le 6 mars précisément, que pour la première fois, une voix intelligible fut transmise à distance.

L'Ecossais Graham Bell (né à Edimbourg en 1847), naturalisé américain, venait d'inventer *« l'appareil à transmettre les voix ou les sons ».* Ce jour-là, Graham Bell, à la suite d'une multitude d'expériences infructueuses invita, d'un bureau voisin, son collaborateur à le rejoindre en utilisant sa drôle de machine : *« come here, Watson, I want you ».* Et, le dénommé Watson arriva en courant.

Les recherches de Graham Bell sur la prothèse auditive pour sourds l'avaient conduit à l'invention d'un appareil qu'il qualifia d'intéressant, mais de *« sans avenir ».* Il était difficile d'imaginer à ce moment, que le monde entier allait être recouvert de centaines de millions de kilomètres de fil téléphonique.

Cent sept ans plus tard, le téléphone est en passe de connaître un développement qui va modifier en profondeur nos habitudes : le *Minitel*. Un petit terminal d'ordinateur (clavier + écran) qui permettra par l'intermédiaire du téléphone d'accéder à de nombreux services, parmi lesquels le jeu connaîtra un développement certain. Il est d'ores et déjà prévu qu'un million de foyers soient équipés gratuitement fin 86 !... (Bravo !).

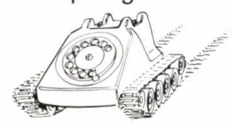
Mais il n'est pas nécessaire d'attendre davantage pour utiliser son téléphone à des fins ludiques. C'est pourquoi, nous avons exploré pour vous les différentes pratiques du jeu par téléphone, et créé à votre intention quelques jeux inédits adaptés à son usage. Répondant à sa fonction première de communiquer à distance, il peut intervenir, sous certaines conditions, dans la plupart des jeux connus. Mais il y a plus. Ses qualités et ses défauts introduisent dans l'univers des jeux, des idées souvent négligées dans leur pratique en face à face.

Voyons tout d'abord les jeux à « information complète » : c'est-à-dire, ceux où chaque adversaire connaît tout de la position et des mouvements de l'autre, rien n'est caché. C'est le cas des grands classiques (échecs, dames, Othello, etc.), ou certains wargames. Les grands classiques se prêtent volontiers à l'entremise du téléphone dans la mesure où ils sont dotés d'un système de notation définissant chaque lieu où peut être posée une pièce. Rien de plus facile dès lors d'annoncer le mouvement d'une pièce sous la forme d'un code alphanumérique, par exemple pour les échecs (case de départ, puis d'arrivée) ou le Scrabble, du numéro de la case ou de la flèche pour les dames ou le backgammon... (voir les indications dans nos pages de grands classiques). Le téléphone permet ainsi de jouer aux dames ou aux échecs, comme cela se pratique déjà par correspondance. Le principe est le même, mais avec l'avantage évident de la rapidité. Certaines associations organisent ainsi des tournois ou des matchs téléphoniques (voir encadré « jeux téléphoniques »).

Le go, traditionnellement dépourvu de système de notation, se plie lui aussi aux exigences de la télécommunication pour peu que vous marquiez de A à S les lignes horizontales, et de 1 à 19 les verticales.

La pratique de *Ace of Aces*, ce merveilleux jeu présenté sous forme de livres où figurent toutes les combinaisons de positions relatives de deux avions après déplacement simultané, ne présente pas davantage de difficulté, puisqu'il suffit de s'échanger verbalement les numéros de pages (voir « Les combats aériens », n° 12).

Que vous soyez passionné par des jeux aussi différents que l'awélé, Black Box ou Galaxis, le jeu par téléphone est toujours possible, pour autant que chaque action puisse être reproduite par votre adversaire après réception d'un message, par un système de repérage.



En ce qui concerne les wargames, la numérotation des grilles hexagonales est réalisable selon les principes suivants :

• orienter la grille de manière à disposer de colonnes (voir grille, page 30) ;
• Chaque case se voit attribuer 4 chiffres par groupes de deux : les deux premiers correspondent à la valeur X (horizontale) et les deux suivants à la valeur Y (verticale). A noter que le pavage hexagonale produit des horizontales « serpentées »...
• la case en bas à gauche est le point d'origine des axes de coordonnées, elle est donc notée 00 00.

D'autres jeux, rassemblant davantage de joueurs, se prêtent aussi à la téléphonie. C'est notamment le cas du roi des jeux d'alliance : *Diplomacy* (voir le n° 8). Le téléphone est utilisé par les joueurs pour négocier, puis pour informer l'arbitre de leur décision finale. La fréquence peut être d'un tour de jeu par jour.

JEUX TÉLÉPHONIQUES...

• L'Echiquier du Roi est le nom de l'association qu'anime Jean Bettinelli. Celle-ci propose des compétitions échiquéennes par téléphone sur la Région parisienne. Il se propose en outre de renseigner toutes les personnes désireuses de créer une structure comparable (organisation des tournois, des matchs, des parties, etc.). Téléphone : 16 (1) 361.46.21 ou 362.92.73.
• Transludie, association de jeux par correspondance, organise également des parties de wargames, Diplomacy... par téléphone. Ecrivez-lui à 146/148, rue de la Roquette, 75011 Paris, pour avoir la liste des jeux...

L'univers du jeu d'aventure n'est pas non plus exclu de la fête. Au niveau le plus simple, c'est un labyrinthe qui sera parcouru par l'un des interlocuteurs. Après avoir conçu un parcours complexe dont la sortie ne peut être trouvée en longeant continuellement le mur qui est à la droite de l'aventurier (voir « les labyrinthes », n° 13), « l'auteur » conviera l'un de ses amis à le parcourir de la manière suivante : « tu es dans un couloir ; tu peux avancer, faire demi-tour, tourner à droite ou à gauche et marquer le sol d'une croix où tu le désires. Maintenant essaie de t'en sortir ».
L'auteur, qui a dessiné le labyrinthe sur du papier quadrillé, peut suivre à tout instant la progression d'un pion qui représente son interlocuteur. Voici une version plus complexe...

MAC PAN

nombre de joueurs : 2 ;
matériel : 6 pions par joueur, et la carte du labyrinthe présentée figure 1 ci-contre ;
principe : l'un des joueurs tente d'empêcher l'autre de pénétrer dans le « sanctuaire » et d'en ressortir vivant ; l'aventurier manipule librement le pion qui le représente, tandis que le défenseur a « programmé » le déplacement de ses gardes-robots.
procédure :
a. un premier contact téléphonique a lieu pour définir les rôles (aventurier ou défenseur) ;
b. pendant 10 minutes, le défenseur prépare ses robots, destinés à mettre en échec l'aventurier. Il dispose de cinq pions (les robots), à qui il va donner des instructions de déplacement. Pour chacun d'entre eux, il va tracer sur la carte, un chemin de ronde en circuit fermé. Il devra respecter les règles suivantes :
— aucun chemin de ronde ne peut pénétrer dans le sanctuaire ;
— le chemin de ronde de chaque robot ne peut pas emprunter la zone rouge sur plus de 10 cases ;
— le milieu de chacune des cases empruntée par un seul chemin de ronde sera marqué d'un point et les points reliés par une ligne ;
— plusieurs chemins de ronde peuvent traverser la même case ;
— les différents chemins de ronde seront tracés sur le plan à l'aide de crayons de couleurs différentes ;
c. le défenseur rappelle l'aventurier. Celui-ci place son pion sur son propre plan. Le défenseur fait de même avec un pion représentant son adversaire. De plus, il place ses cinq robots sur leurs chemins de ronde respectifs, sur les cases de son choix. Le jeu commence.
• L'aventurier déplace son pion d'une case à la fois dans la direction de son choix et en informe son adversaire (coordonnées).
• Le défenseur déplace (ou non) ses robots, tous ou quelques-uns ; il doit indiquer le numéro de ceux qui se déplacent, mais non les coordonnées des cases où ils se trouvent. Les robots sont déplacés d'une case sur leur chemin de ronde ; ils doivent conserver le sens de parcours adopté lors du premier pas.
• Lorsque le pion de l'aventurier est au contact d'un robot, il perd un des

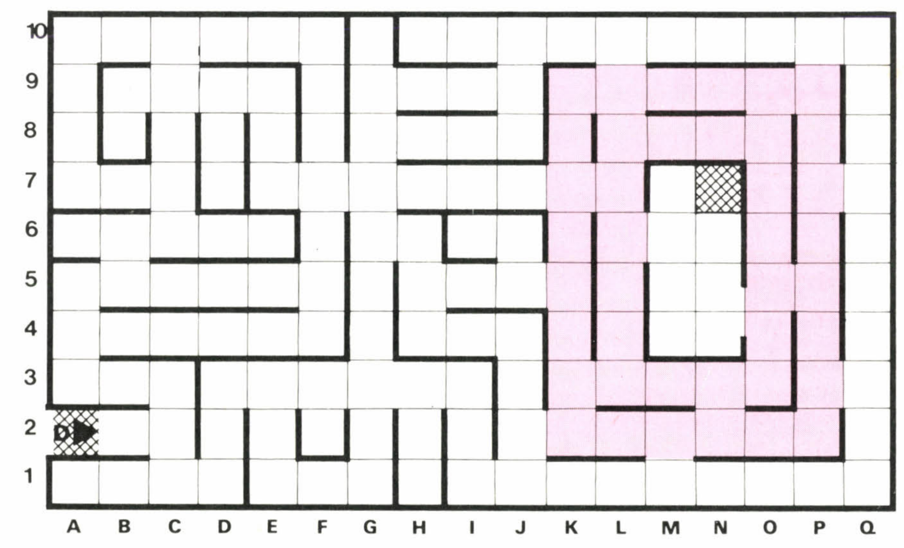


Figure 1 : *plan de* Mac Pan. *Case de départ de l'aventurier en A2 ; le sanctuaire en M/N 4-5-6-7. L'objectif de l'aventurier, arriver en N7.*

5 points de vie dont il dispose. A zéro, il périt. Deux cases sont en « contact », lorsqu'elles ont un côté commun.

• L'aventurier voit à deux cases dans toutes les directions.

• Le défenseur est obligé d'informer l'aventurier de la présence d'un robot « visible », distant d'une ou deux cases du pion-aventurier.

• Après un contact, le robot qui a touché l'aventurier ne peut être déplacé au tour suivant.

• Le pion-aventurier pris en « sandwich » entre deux robots est éliminé, s'il n'a aucune case de retraite possible.

• L'aventurier gagne lorsqu'il atteint le point N7 du sanctuaire, puis revient à sa case de départ avec au moins un point de vie.

Les lecteurs de Marseille et de Montpellier pourront pratiquer *Mac Pan* à plusieurs sur un même numéro de téléphone, tout comme s'ils se trouvaient dans la même pièce. Il y aura dès lors plusieurs aventuriers et davantage de robots...

Marseille et Montpellier sont en effet les deux villes-pilotes dans lesquelles un service de « téléconvivialité » a été installé. Les habitants de ces deux villes peuvent appeler des numéros spéciaux sur chacun desquels 10 personnes peuvent dialoguer librement toutes ensemble. Le coût de la communication pour chaque interlocuteur est de 0,60 F toutes les cinq minutes.



A Montpellier ces numéros sont : 07.11.11, 07.22.22, 07.33.33, 07.44.44 et 07.55.55.

A Marseille, mais uniquement à partir des numéros d'appel commençant par 40, 41, 74, 75 et 82 (quartiers du sud de la ville), les numéros sont : 29.11.11, 29.22.22 et 29.33.33.

La « téléconvivialité » est tout bonnement calquée sur le bon vieux « réseau » : une approche du téléphone que n'apprécient guère les PTT, qui consiste à rejoindre plusieurs interlocuteurs sur des numéros d'appel en « instance d'attribution ». A Paris, des centaines de personnes correspondent ainsi, jour et nuit.

La « télé-réunion » est un service copié sur celui de la « téléconvivialité », ... mais uniquement sur demande. L'attribution payante et limitée dans le temps d'un numéro spécial de « télé-réunion » est encore peu développée. Il ne convient de faire une telle démarche que pour des grandes occasions (matchs inter-clubs, par exemple). Pour tous renseignements, contactez le ministère des PTT au (1) 566.22.22 ou 564.22.22.

Imaginons maintenant de « jouer » sur l'inconvénient majeur du téléphone : ne pas voir. Le téléphone est le plus impénétrable des paravents séparant les joueurs. Impossible que votre adversaire triche... Autre aspect : une fois la communication téléphonique interrompue, des équipes entières de joueurs peuvent librement discuter de la stratégie à adopter, sans avoir à chuchoter, sans craindre d'être entendus. Le téléphone (une fois raccroché) est la plus hermétique, la plus fiable des séparations entre les joueurs. Le « défaut » fondamental du téléphone (ne pas voir) devient la source d'une autre manière de jouer...

Ne pas voir la position initiale des pions de votre adversaire introduit la notion de déduction. Dès lors, l'univers des jeux à « information partielle » s'ouvre à vous. Deux des jeux inédits que nous avons conçus à votre intention (*Maquis*, un wargame et *Crux*, un jeu de lettres) vous permettront de mettre en valeur vos talents déductifs (voir « Les jeux de déduction », n° 7). Commençons par un jeu de stratégie et de tactique particulièrement bien adapté au jeu par téléphone : le wargame.

L'existence de cases numérotées sur un grand nombre de wargames répond le plus souvent au souci de disposer les pions comme les unités l'étaient réellement sur le terrain. Tous les wargames historiques sont numérotés ou devraient l'être. Accessoirement, cette numérotation permet le jeu par correspondance. Cette fois, elle va autoriser le jeu par téléphone.

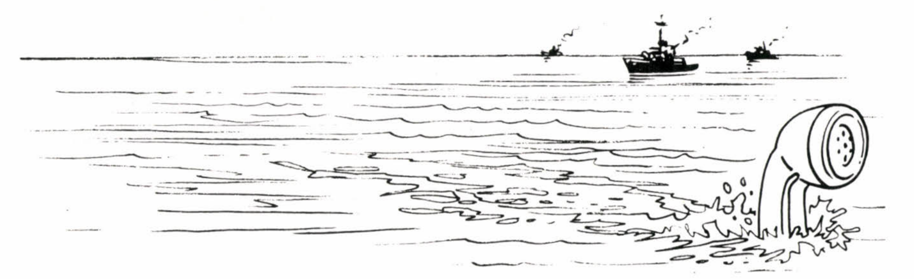
Dans les neuf dixièmes des wargames, le jeu fonctionne sur un consensus : celui de l'information totale. Les adversaires connaissent la disposition des pions de leur adversaire. Rien n'est caché. Cette pratique est justifiée au niveau de la simulation en disant que le repérage aérien, les services de renseignements divers remplissent totalement leur office. Est-ce vraiment réaliste ? Rien n'est moins évident ! Mais le wargame traditionnel fonctionne sur cette commodité. Nous vous proposons de « renverser la vapeur », ne serait-ce qu'un temps, en simulant la situation inverse : celle d'une progression en terrain inconnu.

Imaginez : vous avez disposé vos pions sur la moitié du terrain que le sort vous a assignée. Seuls vos pions figurent sur votre plateau de jeu. Votre adversaire, qui a fait de même, est dans la même situation. L'arbitre, et lui seul, a sous les yeux la totalité des pions. Il va donc vous falloir avancer avec précaution, envoyer des éclaireurs, ne pas prendre le premier pion rencontré pour le gros des troupes de l'adversaire, etc. Au début du jeu, l'information est nulle pour tendre, sans jamais peut-être y parvenir, vers un degré complet d'information.

Ce type de jeu nécessite au moins trois personnes : deux joueurs et un arbitre. Mais il peut aussi s'agir de deux groupes d'amis voire de deux clubs et d'un arbitre.

Quand l'arbitre est à l'initiative de la partie, il prend contact avec les opposants. Dans l'autre cas, les deux groupes de joueurs désignent un arbitre. Dans tous les cas, il faudra se réunir, même brièvement pour tracer les grandes lignes du jeu : support de jeu utilisé (nécessairement à cases numérotées), séparation du plateau de jeu en deux zones pour la mise en place initiale des pions et désignation parmi les joueurs d'un « contact », c'est-à-dire d'une personne qui, à chaque tour de jeu, se mettra en relation avec l'arbitre pour lui indiquer les mouvements et actions adoptés par son équipe. Le contact devra toujours être le même. A deux joueurs et un arbitre, la question ne se pose pas.

Un samedi, à 14 heures, par exem-



ple, la partie commence. L'arbitre contacte chaque équipe et donne le feu vert pour la mise en place des pions. L'arbitre appellera de 5 en 5 minutes, en alternance, chaque équipe. Lors de chaque appel, l'arbitre recueillera les numéros de départ et d'arrivée des cases pour cinq unités, c'est-à-dire cinq des pions d'une équipe, au gré de celle-ci. Il reproduira sur son plateau de jeu ces mouvements et indiquera si des unités adverses sont ou non visibles à la suite du mouvement. Si c'est le cas, et selon les unités en présence, une procédure de combat aura lieu.

On notera bien que c'est l'arbitre qui appelle à un intervalle régulier le « contact » de chaque équipe et non l'inverse. C'est là une sage précaution quand on sait ce que donne la pratique de *Diplomacy* par exemple.

Une autre règle concerne la « visibilité » des pièces adverses. Il est évident que si l'on veut simuler avec réalisme la progression d'unités sur le terrain, il faut tenir compte des effets du relief et de la végétation. La table des distances d'observation vous permettra de jouer sans difficulté. Nous l'avons conçue volontairement simple pour débuter. La première colonne désigne la nature du terrain de la case où se trouve, après mouvement, l'unité qui observe. L'arbitre lit mentalement : « d'une case de ... (montagne, plateau, forêt, plaine, village), il est possible d'observer une case de ... (mêmes éléments descriptifs placés en têtes de chacune des autres colonnes) à une distance de x cases ». Le x est à remplacer par la valeur numérique indiquée au croisement de la rangée et de la colonne. Il y a bien sûr une condition essentielle à l'application de cette règle : « ... si une case de terrain plus élevée ne s'intercale pas entre la case d'observation et la case la plus éloignée offerte par le tableau ».

L'application stricte du tableau, sans condition, est valable pour les cases adjacentes à la case d'observation. Mais dès qu'il est possible d'observer à deux cases de distance, la condition simulant un relief faisant obstacle au regard doit être appliquée.

Précisons en outre que :

— une unité qui, à la suite d'un mouvement, se retrouve sur une case occupée par une unité adverse, entraîne automatiquement combat. Les règles de combat du wargame pratiqué seront immédiatement appliquées par l'arbitre ;

— une unité observée peut, à la suite d'un mouvement, disparaître du « champ de vision » d'une équipe adverse.

En appliquant ces conseils de jeu, vous vous placez dans la situation d'un état-major, d'une manière beaucoup plus réaliste que dans le jeu en face-à-face, à information totale. Qui plus est, le téléphone est l'instrument privilégié de l'état-major.

	montagne	plateau	plaine	forêt	village
montagne (3)	3	3	4	2	4
plateau (2)	3	2	2	1	3
plaine (1)	2	2	4	1	3
forêt (1)	2	1	3	2	2
village (1)	1	1	3	1	2

Table des distances d'observation en fonction de la nature du terrain.

Exemple : de la forêt, il est toujours possible d'observer la plaine à une case de distance, il est possible d'observer à 2 ou 3 cases de distance en ligne droite mais seulement si un obstacle (plateau, montagne) ne s'intercalle pas entre la case d'observation et la case observée (les valeurs du tableau peuvent être multipliées par 2 ou 3, si l'échelle de la carte utilisée l'exige).

Pour vous permettre de jouer immédiatement, nous avons conçu pour vous un mini-wargame « téléphonique » à pratiquer sans arbitre.

MAQUIS

nombre de joueurs : 2 (ou deux équipes) reliés par un téléphone ;

matériel : la carte à cases hexagonales numérotées (page suivante) et cinq pions par joueur. Les pions de chaque joueur doivent être d'une part « orientables », c'est-à-dire présenter une flèche bien visible ; d'autre part numérotés. Découpez-les dans du bristol par exemple.

but du jeu : éliminer les pions adverses.

procédure :

premier appel, les joueurs prennent contact et conviennent d'un rendez-vous téléphonique marquant le début de la partie. Chacun choisit un camp (bord est ou ouest de la carte). Les joueurs raccrochent. Chacun peut placer ses pions comme il l'entend à l'intérieur de sa zone. Chaque zone est comprise entre le bord (ouest ou est) de la carte et la frontière tracée en rouge. Le joueur qui est à l'initiative de la partie laisse son adversaire jouer le premier. Les joueurs se rappellent à tour de rôle toutes les cinq minutes jusqu'au terme de la partie.

le tour de jeu :

1. Mouvements : ils ne sont jamais obligatoires ;

— pour une unité donnée, le mouvement peut être :

une simple rotation du pion sur sa case, sans déplacement ;

une rotation d'un angle quelconque, suivie d'un déplacement ;

un déplacement vers une case voisine, sans rotation préalable.

— La rotation consiste à faire pivoter un pion sur sa case pour orienter sa flèche vers l'un des 6 côtés de l'hexagone où il se trouve ;

— le déplacement, avec ou sans rotation préalable, consiste à pousser un pion dans une case voisine. Le passage d'une case à une autre a lieu par les côtés (et non les angles) d'un hexagone ;

— au cours de la phase de déplacement, celui qui joue peut déplacer tous ses pions, quelques-uns ou aucun.

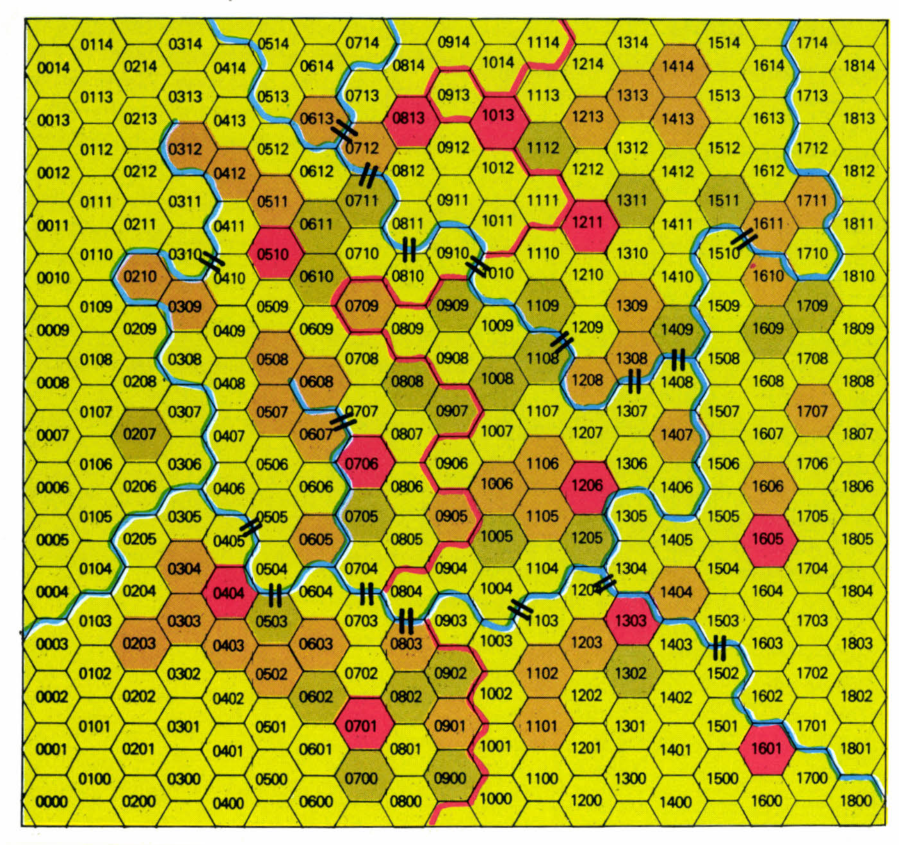


Figure 2 : *plan de maquis*

2. Description : le premier joueur, A, décrit à son adversaire ce que « voient » ses unités ; tente alors d'en déduire la position ;

— la description consiste à donner quatre informations :

a. son numéro (par exemple : « unité 1 ») ;

b. la nature de la case où elle se trouve (par exemple : « je suis dans une forêt ») ;

c. la nature de la case voisine se trouvant dans la direction de la flèche que porte le pion (par exemple : « devant moi, il y a un village ») ;

d. la nature du terrain de deux autres cases : celle qui est à gauche de la précédente puis, à sa droite. Par exemple : « à gauche, une plaine, à droite, une autre plaine, une rivière et un pont » (figure 4).

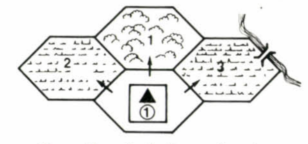


Figure 3 : *l'unité 1 voit devant elle une forêt (1) ; à gauche (2) une prairie ; à droite (3) une prairie, une rivière et pont.*

Précisons que tous les éléments de terrain doivent être décrits dans l'ordre où ils se présenteraient au regard si l'on était réellement sur le terrain. On devra donc énoncer « sur la droite, il y a une plaine, puis une rivière » et non l'inverse « sur la droite, il y a une rivière et une plaine ».

3. Le joueur B qui a écouté la description annonce s'il tente ou non un tir (si oui, voir le point 4 ; sinon, vous reportez au point 8).

4. B a décidé de tirer, il annonce les numéros des cases qu'il soumet à un tir de barrage (par exemple 0132, 1347). Il n'est possible de tirer qu'avec des unités se trouvant à deux cases au plus de distance. Chaque unité peut tirer une fois par tour, mais plusieurs ou toutes les unités peuvent tirer.

5. Le joueur A annonce à la suite de chaque tir si une unité était ou non présente dans la case concernée (si c'est le cas, voir point 6 ; sinon, voir point 7).

6. Si une unité était présente dans la case visée, le joueur annonce « touché » et élimine du jeu son unité (voir point 8).

7. Si la case visée était vide, c'est alors le joueur qui a tiré qui doit immédiatement indiquer le numéro de la case où se trouve l'unité qui a tiré. Son unité est découverte (au moins temporairement).

8. Les joueurs intervertissent les rôles qu'ils ont tenu au cours du tour et la procédure est reprise au point 1. Ce jeu exige des joueurs une parfaite bonne foi, sans quoi il conviendra de noter chacune des descriptions faites par l'adversaire pour retracer à la fin du jeu le parcours de chacune des unités.

CRUX

Les jeux de lettres sont plus rapides encore à être mis en œuvre. Plutôt que de vous indiquer pour chaque jeu une modalité d'adaptation qui souvent tombe sous le sens, nous avons conçu un jeu qui donne lieu à d'étonnants rebondissements.

nombre de joueurs : 2 (ou 2 équipes) ;

matériel : papier, crayon et téléphone ;

début de la partie : chaque joueur trace une grille de 10 cases sur 10, repérée horizontalement par des lettres et verticalement par des chiffres ;

le jeu : le joueur qui a appelé laisse son adversaire commencer. Celui qui commence, A, écrit un mot sur la grille, à raison d'une lettre par case, horizontalement ou verticalement. Tous les mots du *Petit Larousse Illustré* sont valables ainsi que les formes conjuguées des verbes. A annonce le mot qu'il a choisi au joueur B.

B essaie de placer ce mot sur sa grille. Il annonce, au bout de 15 secondes, s'il peut ou non écrire le mot sur sa grille. Précisons qu'après le premier tour, les mots placés sur

la grille doivent nécessairement être croisés ou juxtaposés à un ou plusieurs mots précédemment écrits. Il en résulte que deux mots qui se croisent ont une lettre commune ou que deux mots juxtaposés forment un troisième mot d'au moins deux lettres. Les joueurs placeront des cases noires à la suite ou devant les mots. Chaque fois que l'adversaire ne peut placer sur sa grille le mot qui lui est proposé, celui qui a annoncé le mot marque 2 points de bonus.

Que le joueur B soit ou non parvenu à placer le mot indiqué par son adversaire, c'est à son tour de jouer. Il adopte le même comportement que son adversaire, et propose un mot après l'avoir lui-même écrit sur sa grille. Les rôles sont intervertis.

Quand aucun des deux joueurs ne peut plus proposer de mot, la partie s'arrête. Le décompte des points est simple : chaque mot vaut 1 point, total auquel s'ajoute les points de bonus accumulés en cours de partie. Le système de bonus évite que votre adversaire vous appelle après avoir composé une grille complète !

Eléments de tactique : les mots les plus « payants » sont les plus courts, puisque, comme les autres, ils valent 1 point. En revanche votre adversaire aura des facilités pour les placer sur sa propre grille. Les mots les plus longs gênent votre adversaire, mais consomment beaucoup de vos cases. Les grilles les plus riches en points sont celles où les croisements successifs ont donné naissance à des mots qui n'ont pas été annoncés par votre adversaire. Le vainqueur doit prouver que sa grille est la meilleure. Pour cela il doit lire sa grille mot à mot ; le système de repères facilite cette tâche.

VOUS AVEZ DIT « MODEM » ?

Le modem, abréviation de modulateur-démodulateur, fera partie de votre micro-ordinateur de demain... matin. Il s'agit de l'appareil qui permet à votre micro d'être en contact avec le monde extérieur par l'intermédiaire du réseau téléphonique. Avec un modem, vous pouvez contacter de très gros ordinateurs disposant de quantité d'informations ou l'ordinateur de l'un de vos amis, disposant lui aussi d'un modem.
Le modem peut vous mettre en contact avec une sorte de « boîte aux lettres » informatique où vous laissez des messages qui peuvent être lus par tous les autres possesseurs de micro-ordinateurs localement rattachés à cette messagerie. Bref, il est l'instrument de télécommunication à la portée de tous qui fera rapidement partie de la panoplie informatique indispensable.
Concrètement, il se présente sous deux formes : celle du « coupleur acoustique », sorte de boîte munie d'oreilles en caoutchouc sur laquelle on pose le combiné du téléphone, par lequel sont codées les impulsions électriques sortant de votre micro. Ou encore sous forme de carte ou de périphérique relié au micro et à la prise téléphonique.

Il existe des modem « appel » et des modem « appel-réponse ». Leur efficacité est mesurée en Baud ; 1 Baud correspondant à la transmission d'un bit par seconde (600, 1 200 bauds sont des valeurs courantes).

Grâce au modem, il est notamment possible de transmettre des programmes de jeux à ses interlocuteurs micros... ! Le modem est à l'ordre du jour en micro-informatique et *J & S* vous aidera à suivre les produits réalisés en ce domaine, sur chaque type de machine.

L'avenir du téléphone est désormais associé au développement du « système Télétel » : système français mis en place par les PTT, qui permet d'accéder — via le réseau téléphonique — à des « services » offerts ou loués par abonnements à des organismes publics ou privés (organismes que l'on appelle « serveurs » dès qu'ils proposent des services sur Télétel).

Minitel est le nom donné au terminal (écran télé + clavier) proposé par les PTT pour joindre les services du système Télétel. La prise du téléphone est branchée sur le *Minitel*, et celui-ci est d'une part relié à la prise téléphonique murale et d'autre part sur l'alimentation électrique 220 volts. Pour entrer en contact avec Télétel, il suffit de composer un numéro de téléphone et, bien sûr, d'allumer son terminal. Nos lecteurs connaissent déjà Télétel, surtout s'ils ont eu l'occasion de jouer à *Génésis* (un « jeu de la vie » à deux) que *J & S* diffusa sur Télétel au cours de la phase d'expérimentation connue sous le nom d'expérience de Vélizy (ou encore Télétel 3V) (voir les n° 9 et 11).
Le terminal *Minitel* est appelé à remplacer le traditionnel annuaire en papier et sera peu à peu délivré gratuitement aux abonnés. Fin 83 : le 4e arrondissement de Paris, Evry, Corbeil, Villabé, Boulogne et la Picardie. En 84, la Basse-Normandie, le Nord-Pas de Calais, la Provence-Côte d'azur, la Lorraine et l'Alsace. Début 85, la région Midi-Pyrénées.
En ce qui concerne plus spécifiquement l'Ile-de-France, plus de 200 000 foyers seront équipés gratuitement dès la fin 84 ; 500 000, fin 85 et un million, fin 86. Dans tous les cas, il est d'ores et déjà possible de louer un *Minitel* pour une durée minimum de 6 mois, à raison de 70 F par mois.
Que faut-il faire immédiatement ? Pour l'instant, nous vous conseillons d'adopter le *Minitel* si les PTT vous le propose à la place des annuaires classiques. Cela vous permettra de vous familiariser avec les procédures d'appel et de relation avec quelques « serveurs » gratuits. Nous vous déconseillons en revanche de le louer, tout simplement parce qu'il ne répond pas encore aux besoins d'un amateur de jeux. Les rares jeux auxquels on peut aujourd'hui accéder sont franchement ennuyeux. Déjà quelques « serveurs » potentiels se tournent vers des projets de jeux plus intéressants, type jeux d'aventure. Nous vous tiendrons au courant de l'évolution des jeux sur *Minitel*.
En outre, il faut savoir que le *Minitel* évolue déjà vers le micro-ordinateur grâce à la conception de périphériques capables d'être adaptés directement sur le terminal (imprimante, lecteurs, etc.) et qu'à l'inverse, la plupart des micro-ordinateurs se dotent de « cartes » périphériques donnant accès au système Télétel. La liaison téléphonique sera pour longtemps encore au cœur de tout le système. C'est dire à quel point le téléphone est appelé à devenir l'un des instruments privilégiés de l'amateur de jeux.

Michel Brassinne ●

15 000 F POUR S'OFFRIR UN MICRO.



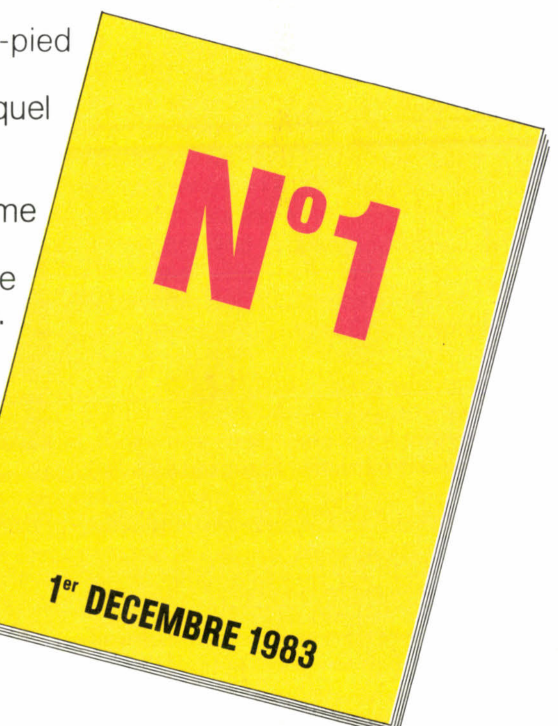
15 F POUR SAVOIR CE QU'IL VAUT.

S'offrir un micro, c'est entrer de plain-pied au cœur de l'aventure micro-informatique.

Mais quel micro-ordinateur acheter, à quel prix, et pour quel usage?

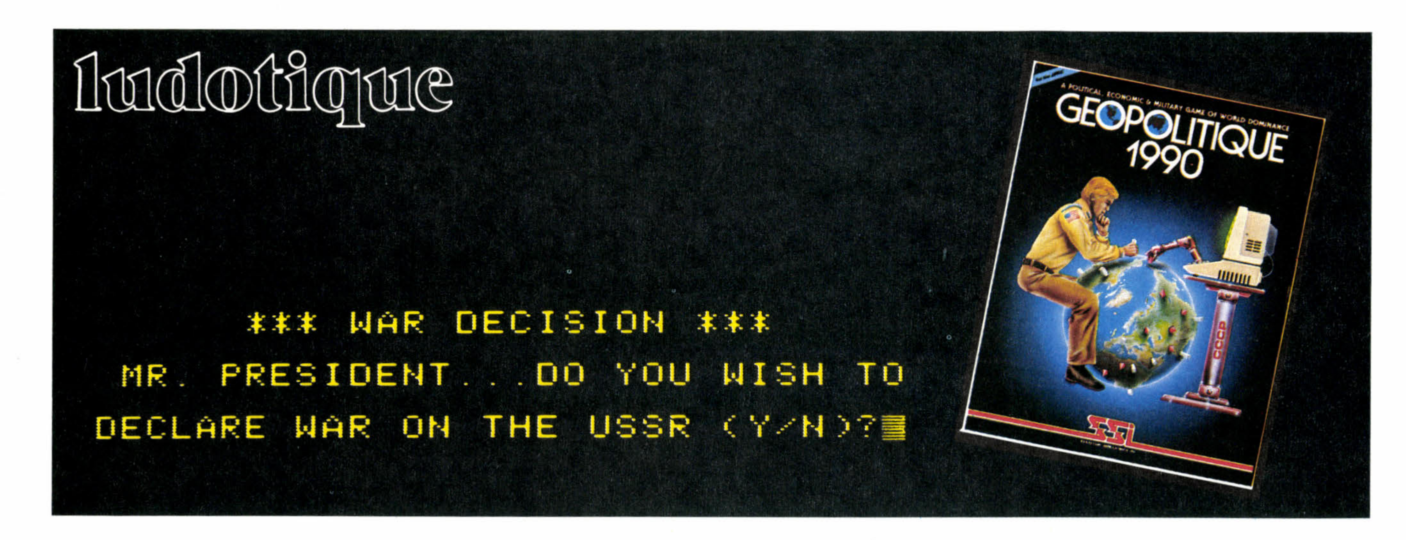
Pour vous qui voulez comprendre et pratiquer la micro-informatique, au bureau comme à la maison, voici Science et Vie Micro. Science et Vie Micro, c'est tout le savoir faire de Science et Vie, appliqué à la micro-informatique.

Science et Vie Micro, c'est chaque mois, des bancs d'essai d'une grande rigueur scientifique, un dossier d'initiation vraiment fait pour les débutants, des reportages qui ouvrent des perspectives surprenantes, des programmes utiles ou amusants... des articles pour vivre l'aventure micro. Mensuel, 15 F chez votre marchand de journaux.



SCIENCE & VIE MICRO

le Savoir Vivre Micro.

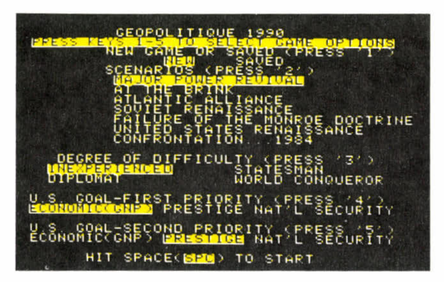


« Monsieur le Président, faut-il déclarer la guerre à l'Union Soviétique ? » ... Oui ou non ? Etant entendu qu'il s'agit d'une guerre conventionnelle, bien sûr ; sans quoi le jeu risquerait d'être fort court. Sur l'écran de télé relié à Apple II, un curseur clignote en attendant votre réponse ; dans son lecteur, la disquette double face, produite par la maison d'édition Strategic Simulations, attend elle aussi de se remettre en marche pour mouliner les centaines de variables qui régissent *Géopolitique 1990.* Un jeu en anglais au titre écrit en français, tradition diplomatique oblige, qui oppose un joueur — Président des Etats-Unis — au programme qui, lui, défend les intérêts de l'Union Soviétique.

Le joueur appuie sur la lettre N du clavier puis sur la touche RETURN : la réponse est non. Dans son esprit, en bon diplomate, la réponse est en fait oui et non. Car *Géopolitique 1990* n'est pas seulement un wargame. C'est aussi un jeu économique et un jeu de diplomatie. Il est exceptionnel de rencontrer un jeu regroupant ces trois dimensions et c'est la raison pour laquelle nous avons choisi de vous en parler. Il faut dire que s'il n'y avait eu que le graphisme, ô combien sommaire, il n'aurait pas mérité votre attention.

La simulation proposée est celle du monde en 1990. Rien n'a vraiment changé par rapport à la situation actuelle et la projection dans un futur proche permet simplement d'offrir sept scénarios de base : de la « simple » guerre froide au « fiasco de la doctrine de Monroe » pour les spécialistes, en passant par un accroissement de la politique expansionniste de l'un ou l'autre des blocs.

Le choix d'un des scénarios peut être combiné avec quatre niveaux de difficulté (du novice au diplomate confirmé) et trois orientations : économie primordiale — prestige secondaire ; prestige primordial — sécurité secondaire ; et sécurité primordiale — économie secondaire. Le programme prend en compte tous



Le menu, sur une page d'écran, permet de choisir un scénario et un niveau de difficulté.

ces choix et manifeste l'attitude de l'Union Soviétique par la présentation des membres du « Politburo », grands responsables des décisions économiques, diplomatiques et politiques. Le jeu peut commencer.

Nous sommes en 1990 ; le niveau de tension internationale est modéré. Comme tout Président qui se respecte, il nous faut étudier « les dossiers ». Un menu en cinq points permet tour à tour de consulter la carte des forces militaires en activité dans le monde (de minuscules bateaux, les uns tournés vers la « gauche », les autres vers la « droite » permettent de repérer les flottes présentes dans les océans) ; de prendre connaissance de la force de chacune de ces flottes ; de connaître l'orientation politique des 16 groupes de pays qui composent le monde hormis les deux grands ; et enfin, toujours par symboles interposés, de se rappeler les accords économiques, politiques et militaires qui lient plus ou moins chacun des 16 groupes de pays à l'une ou l'autre des grandes puissances.

Mais l'actualité n'attend pas et à tout moment, en bas de l'écran, peuvent défiler les dernières nouvelles diffusées par les grandes agences de presse (attentats, putschs, changements de régime, accords, etc.). Autant d'informations qui peuvent remettre en cause la valeur des dossiers... La phase de déclaration de guerre s'intercale à ce moment du jeu.

Au passé récent (les dossiers), au présent (l'actualité), s'ajoute la nécessité d'exercer son pouvoir sur le futur proche, sur l'année à venir. On entre là dans le monde de l'économie. Du budget global, il faut dégager la part consacrée à la production de matières premières (la part de l'étranger est plus ou moins importante) puis la répartir dans trois secteurs : alimentaire, industriel et énergétique.

A ce niveau, le programme est intelligemment conçu : il n'est pas nécessaire d'avoir fait « science po » et l'E.N.A. dans-la-foulée pour s'en sortir : dès qu'une erreur grossière est commise le programme demande de reformuler la ventilation

du budget. Impossible de fabriquer plus que vos moyens énergétiques le permettent ou de dépenser davantage que prévu. L'ordinateur se fait comptable et rend compte de la validité des choix. En revanche, il ne vous dira pas explicitement si vous avez un excédent énergétique par rapport à vos capacités de production.

Puis vient le moment d'affecter le reste du budget à l'entretien de l'armée, à l'éventuelle accroissement de l'effort en ce domaine et surtout aux « points d'action politique ». Il s'agit de toutes les dépenses qui sont faites à l'extérieur pour faire valoir le bien-fondé de vos choix politiques. Chaque point donne le droit d'entamer des négociations avec un des 16 groupes de pays. Des négociations qui peuvent être économiques, politiques ou militaires.

Vous en savez désormais assez pour apprécier la finesse du jeu : il est impossible de dépenser beaucoup dans tous les domaines : il n'est pas possible de produire énormément, de consacrer une grosse part de son budget à des fins de propagande à l'extérieur du pays et qui plus est de maintenir sur le pied de guerre une armée imposante. Il faut donc faire des choix politiques pour orienter les choix économiques.

Parmi la multitude de choix envisageables, il est possible, par exemple, de démilitariser doucement (en faisant rentrer les flottes de guerre au port), de produire moins à l'intérieur des Etats-Unis et de consacrer de forte somme à l'action politique internationale afin de développer l'influence économique et politique du pays. Les dépêches d'agence qui parcourent le bas de l'écran traduisent la satisfaction des pays non-alignés (ceux qui tendent vers une indépendance vis-à-vis des deux grands). C'est le moment d'utiliser à bon escient ses points d'action politique ! L'erreur serait par exemple de tenter à ce moment de signer un accord militaire avec l'un de ces pays ou même un accord politique.



Les négociations : le joueur doit choisir l'intensité de sa pression diplomatique.

En signant un accord économique (si le pays accepte) l'influence s'accroît.

Concrètement, quand vient le moment d'utiliser ses points d'action politique, un menu s'affiche, présentant les diverses manières d'entamer des pourparlers : cela peut être une « requête », une simple demande, une demande avec insistance, une demande de signature de traité (économique, politique ou militaire). C'est là qu'il faut viser juste. Si la demande est annoncée avec faiblesse, elle risque de ne pas être entendue ; mais en contre-partie le pays demandeur ne risque pas de perdre de points de prestige en essuyant un échec. A l'inverse, si la demande est formulée avec vigueur, elle a plus de chance d'être retenue, mais un refus risque de ternir l'image de marque du demandeur et, par voie de conséquence, d'amoindrir son influence. Il est évident que plus on connaît l'Histoire contemporaine, plus on a de chance de soutenir avec réussite la concurrence de l'Union Soviétique. On se rend compte que l'on a tiré dans le mille lorsque l'un des membres du « Politburo » est destitué et remplacé par une personnalité politique plus « dure ».

L'influence militaire passe par le biais d'accords ou de déplacements de force. Le jeu est conçu avec une telle finesse que le déplacement d'une flotte de guerre vers l'un des points chauds du globe modifie l'attitude de tous les pays. C'est l'un des prodiges de *Géopolitique 1990* et ce qui en fait une simulation d'une extraordinaire qualité. Notons au passage que l'on est peu à peu conduit, qu'on le veuille ou non, à prendre conscience de l'importance du Moyen-Orient dans l'affrontement des deux blocs. L'entrée en guerre n'est pas ici l'échec des tentatives pour démoraliser l'adversaire. Jamais on ne parvient à le désarçonner. Le joueur est tenté de faire la guerre quand il ne sait plus quoi faire et qu'il s'aperçoit, à la suite d'erreurs plus ou moins graves, que ses zones d'influence se réduisent comme une peau de chagrin, que son économie périclite et que ses alliés l'abandonnent.

C'est le moment de retourner la disquette pour conférer au jeu sa troisième dimension : le wargame. Le programme gère automatiquement le combat naval à l'échelle stratégique (par zone maritime), les combats aériens, les forces terrestres et même les débarquements. Il n'y a pas ou peu de représentation graphique de ces combats, mais des réponses en mode texte.

Avec *Géopolitique 1990,* il n'est plus seulement indispensable d'être un bon stratège mais aussi un diplomate et un économiste. Les amateurs de *Risk, Diplomacy* et *Monopoly,* capables de jouer aux trois jeux en même temps, peuvent craindre de ne plus pouvoir se passer de *Géopolitique 1990.* Peut-être à l'image des hommes politiques...

Michel Brassinne ●

Les orientations politiques : un drapeau composite exprime le rapport de force USA / URSS dans chacun des 16 groupes de pays qui constituent l'enjeu des deux grandes puissances...

photos Elmar-De Greef

Nous avons trouvé ce jeu chez Sivéa, 33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 522.70.66 et 387.01.56.

MATTEL ELECTRONICS

AQUARIUS™

1200 F TTC

SIDEG

* 170, rue Saint-Charles
75015 PARIS
Tél. 557.79.12

125, rue Legendre
75017 PARIS
Tél. 627.12.43

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur: Z-80A (compatible CP/M), horloge 4 MHz
Langage de programmation: BASIC Microsoft (extensible)
Mémoire: 8K ROM, 4K RAM (extensible à 52K)
Couleurs à l'écran: 16
Son: 1 voie (3 avec le Mini Expander)
Affichage écran: 40 colonnes×24 lignes
320×192 points en haute résolution
256 caractères graphiques avec code ASCII complet avec majuscules et minuscules
Clavier: QWERTY à 49 touches et commandes BASIC par touches uniques
Dimensions: 33 cm×15 cm×5 cm
Poids: 1,9 kg
Sortie imprimante: RS 232
Sortie vidéo: raccordement sur prise antenne ou prise péritel pour téléviseur PAL ou sur péritel pour téléviseur SECAM

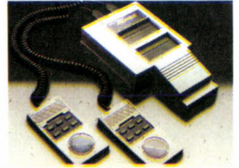
Votre initiation à l'informatique facile!

Le micro-ordinateur domestique Aquarius de Mattel utilise le Basic Microsoft. Vous pourrez créer votre premier programme en quelques minutes grâce à 2 manuels en français qui sont fournis avec l'appareil, dont un cours de BASIC pas à pas très simple et très clair. Vous pourrez créer vous-même vos personnages animés!

Les capacités du System Aquarius sont faciles à étendre grâce à ses cartouches de mémoire supplémentaire (16K offrant un maximum de 52K au total) et ses divers accessoires. De nombreux programmes existent sous forme de cartouche qu'il suffit d'emboîter. Grâce à la comptabilité CP/M de l'Aquarius, tout un univers de logiciels s'ouvre à vous.

EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES

Mini Expander - Boîtier d'extension comprenant 2 manettes de jeux, 2 voies sonores supplémentaires et permettant la connexion simultanée d'extension mémoire et de programme en cartouche.



L'Aquarius Data Recorder (lecteur de cassettes) avec capacité de recherche séquentiel et compteur. Vitesse de transmission: 600 Bauds.



L'Imprimante Aquarius - 40 colonnes, 10 caractères au pouce, impression sur papier thermique avec matrice 5×7, 80 caractères par seconde, majuscules et minuscules, entraînement par friction, interface série RS 232.



Les cartouches d'extension de mémoire Aquarius - 16K RAM.



Le lecteur de disquettes Double Drive Aquarius sera disponible en début 1984.

REVENDEURS NOUS CONTACTER

BON DE COMMANDE

A retourner à SIDEG Informatique, Service VPC, 170 rue Saint-Charles 75015 PARIS.

☐ Veuillez me faire parvenir une documentation complète concernant l'Aquarius et ses périphériques.

☐ Veuillez me faire parvenir, par paquet poste recommandé, les articles suivants:

Article	Prix	Quantité	Total
L'Aquarius	**1200** F TTC		
Cartouche 16 K RAM	**590** F TTC		
Imprimante Aquarius	**1639** F TTC		
Mini Expander	**590** F TTC		
Data Recorder	**485** F TTC		
Port (– de 5 kg)*	**50** F TTC		
		TOTAL	

*Participation aux frais d'emballage et de port en paquet poste recommandé.

Vous trouverez ci-joint mon règlement par ☐ CCP ☐ chèque bancaire établi à l'ordre de SIDEG Informatique.
Je vous autorise à déduire mon compte Carte Bleue ou Visa

N° ____________ Date de validité: ____

Signature: ____________

Nom: ____________ Prénom: ____________

Adresse: ____________

Code postal: ____________ Ville: ____________

Date ____________ Signature:

souvenirs de vacances

Les quatre vues qui suivent (pages 38 à 41) ont été prises sur la même plage à divers moments de la journée ; des intervalles de durée variable, tous différents, séparent ces images. Mais elles ne sont probablement pas présentées dans l'ordre. Elles contiennent pourtant assez d'éléments pour en reconstituer la chronologie.
En examinant ces quatre épreuves, je me souviens de certains des personnages que j'ai remarqués là-bas ; ainsi que de quelques événements de cette journée, que je vous livre au fur et à mesure qu'ils me reviennent.

Photo 1 :
Je me souviens d'Albert par exemple : il est passé trois fois sur l'avenue de la Plage, à intervalles réguliers de 15 minutes, avant de trouver une place pour garer sa Renault 5 dans la rue du Port ; alors que M. Durand a immédiatement trouvé une place.
Combien de temps s'est écoulé entre chaque image ?
Là, c'est Julie, jolie, non ? Ah elle me plaisait bien, mais, elle devait avoir quelqu'un d'autre... bref !

Les gens se promenaient, se baignaient, se bronzaient, jouaient, s'agitaient comme sur n'importe quelle plage... Ainsi je me souviens des infatigables frères Jogue. Ils s'entraînaient à la course de fond, en décrivant un circuit qui va de l'escalier devant l'hôtel de la Plage au casino et retour. Alors que l'aîné, Jacques, faisait un tour en 9 minutes, Daniel le faisait en 11 minutes et 15 secondes.
Sachant qu'ils sont partis ensemble à 13 h 50 min du bas de l'escalier, à quelle heure seront-ils au coude à coude ?
Et Petit Pierre là, qui avait deux petits seaux et passait son temps à transvaser de l'eau, de l'un à l'autre.
Sachant que l'un des seaux avait une contenance de 70 cl et l'autre de 40 cl, comment aurait-il dû s'y prendre, pour que l'un des seaux contienne deux fois plus que l'autre ?
Bizarre, ces ballons et ces lunettes de soleil disposés sur le rebord de la digue. Comment Armand qui grimpe vers eux, devrait-il poser ses lunettes de soleil pour continuer cette suite logique ?



a b c

par Claude Lacroix

Photo 2 :
Ah tiens, là je me souviens ! Regardez ça ! J'avais noté que parmi les objets incongrus qui jonchent la plage, quatorze d'entre eux sont placés de telle manière que reliés par des traits en suivant l'ordre alphabétique de leurs initiales, ils donnent l'heure à laquelle la photo a été prise.
Quelle heure était-il ?
Ah, mais voilà qui est étonnant ! Ces quatorze objets ne figurent sur aucune autre photo bizarre... bizarre... !
Ah ça, c'est Jacques et son cerf-volant : il piétinait tout, et tout le monde. Et là ! Ah oui je me rappelle : elle voulait qu'Henri vienne se baigner au lieu de lire le journal ; il l'a mal pris !
Et de l'autre côté, c'est Marc, un fana de pêche sous-marine aussi... Et la jolie Julie... Où va-t-elle ?

Ma parole, ces photos sont hantées ! Dix voitures figurent de 1 à 4 fois sur l'ensemble des images. Mais pour celles qui figurent plusieurs fois, on constate des différences grossières. Ici, une poignée de porte en plus, là un bouchon de réservoir en moins... Combien de fois au fait ?

Et la digue, regardez ! L'appareillage des pierres diffère d'une vue à l'autre, il y a dix différences entre les 4 vues !

On fait vraiment n'importe quoi sur la plage. Parmi les objets incongrus dispersés sur le sable, dix d'entre eux figurent chacun trois fois sur l'ensemble des vues... sauf un.
Quel est celui qui manque alors ?

Deux serviettes de bain identiques figurent ensemble sur ces 4 photos, étalées, pliées, chiffonnées. L'une d'elles a pourtant changé à un moment donné.

Laquelle et à quelle heure ?

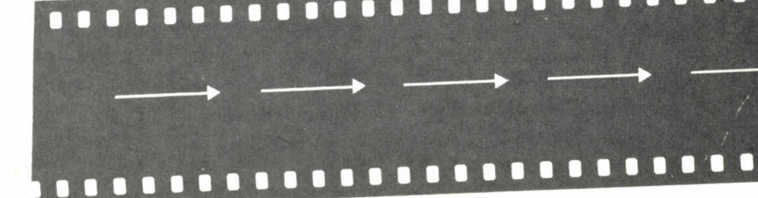
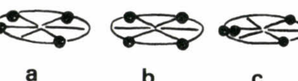


Photo 3 :
Sur l'avenue de la plage, le ticket de parking coûte 1 F le quart d'heure (durée maximum 2 heures). La famille Béret descend sur la plage pour un dernier pique-nique sur la route du retour. Elle profitera pleinement de ses 4 francs, sans risquer la contravention. Ce n'est pas le cas de M. Durand, qui a oublié de prendre un ticket.
Combien M. Durand aurait-il dû payer ?
Qui c'est Albert ? Voyons, je vous l'ai dit ! Et M. Durand c'était le seul barbu de la plage ! Eh oui, la mémoire me revient dans ce désordre. Mais peu importe que mes souvenirs ne correspondent pas aux photos, les questions trouvant leurs réponses dans l'ensemble du jeu (texte et photos).
Tenez, là c'est René, sur sa planche à voile. Il ne s'est arrêté sur le sable que pour monter et démonter son mât. Combien de temps a-t-il passé sur l'eau ? A quelle heure en est-il sorti ?

Armand jouait avec des billes qu'il disposait sur trois dessins tracés sur le sable... Je ne sais pas quel était le but du jeu, mais cela ressemblait fort à une suite logique.
Comment aurait-il dû disposer ses billes sur un quatrième dessin qu'il tracerait à droite des autres ?



a b c

La collection de coquillages à côté du château de sable, même problème...



1 2 3

Comment disposer encore deux coquillages à la suite de la série ?
C'est encore Armand qui a marqué d'une croix certaines des pierres de la digue. Il leur trouvait un point commun. Lequel ?

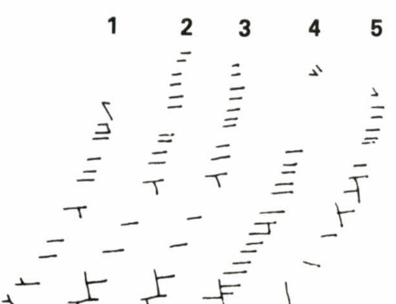
Photo 4 :
Sachant qu'il s'est passé 35 minutes entre les niveaux le plus haut et le plus bas de la mer visibles sur les photos, quel était le sens de la marée ?
Comment ça, ce n'est pas clair ? Je vous ai dit « visibles sur les photos ! » Non, ça ne prouve rien, mais ça aide...
Regardez c'est à ce moment-là que Durand a pris sa contravention. Où donc avait-il la tête ? Son épouse aimerait bien savoir où il a passé tout ce temps. Le savez-vous ?
Et Marc, où est-il passé ? A-t-il fait une bonne pêche ?
Quoi Béret ?... La famille Béret ? Je l'ai appelé comme ça parce que le père avait un béret, voilà tout. Retrouvez plutôt l'ordre chronologique de ces photos, et de façon indiscutable..

Armand est parti chercher des coquillages pour les disposer sur le quatrième dessin qu'il a tracé dans le sable. Comment devra-t-il disposer logiquement ces coquillages ?

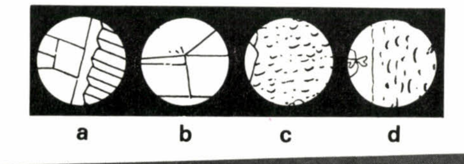


a b c

Un incident s'est produit au cours du développement de cette épreuve. D'où la tache blanche et vide masquant une partie du mur et du passage piétons. Voici un certain nombre de fragments de photographie. Lequel correspond à la tache de cette photo ?



Tiens, ces 4 fragments sont extraits des 4 photos. Retrouvez leur emplacement sur chacune des photos correspondantes.



a b c d

Pour vous laisser tout loisir d'apprécier ces photos... la solution paraîtra dans le prochain numéro.

FIN

"L'esprit Sinclair"est en lui

EN MATIÈRE de micro-ordinateurs, tout le monde connaît Sinclair. Car Sinclair c'est déjà la découverte de l'informatique par 2 millions de passionnés dans le monde, que l'on appelle déjà les Sinclairistes.

Si vous possédez un micro-ordinateur ZX Spectrum, vous possédez en même temps «l'esprit Sinclair» : expérience, technique et assistance. C'est incomparable.



Son et couleurs pour vous détendre avec les cassettes de jeux.

Force de l'esprit

Avec le ZX Spectrum, Sinclair s'est surpassé. 8 couleurs, un générateur de sons et une haute résolution graphique pour programmer avec précision.

Un clavier à touches classiques pour une frappe rapide, plaisante et facile.

Une interface cassette très évoluée pour ne jamais perdre vos programmes.

De plaisir en talent et de force en simplicité, le Spectrum est un outil sûr, largement éprouvé de par le monde. Mais «l'esprit» ne s'est pas contenté d'être puissant, il est aussi splendide dans sa robe noire griffée du spectre.

Esprit de synthèse

Le ZX Spectrum fonctionne en Basic étendu (16 K ROM) et possède toutes les fonctions et opérations mathématiques intégrées.

Mais sa force se révèle encore plus dans ses caractéristiques uniques : visualisation des mots clefs pour une programmation plus rapide, contrôle de syntaxe et émission d'un code d'erreur.

Comme tant d'autres Sinclairistes, aidés du seul manuel de programmation, vous apprendrez l'informatique facilement, rapidement et sans limites.

Largeur d'esprit

Les meilleures mémoires sont les plus grandes. Avec 48 K RAM de mémoire vive, le Spectrum est à la hauteur. Il existe également une version de base 16 K, extensible à 48 K.

Cette puissance est renforcée par l'utilisation possible d'autres langages : outre le Basic, vous pouvez programmer en Pascal, en Langage Machine et même en Forth, grâce aux logiciels créés à cet effet.

Esprit d'équipe

Tout comme l'esprit Sinclair est dans le Spectrum, vous le retrouverez dans ses périphériques et ses logiciels : l'imprimante ZX, les cartes entrées/sorties, l'interface Centronics RS 232, les manettes de jeux et une importante série de programmes divers.

Vous décollerez avec le simulateur de vol «Cobalt» ou frissonnerez avec «Panique», vous mesurerez vos connaissances avec «Histoire» ou «Mathématiques», vous suivrez vos transactions bancaires avec «Finance»... et beaucoup d'autres à découvrir.

Le ZX Spectrum n'est pas seul. Tout est prêt autour de lui pour l'utiliser à plein rendement.



Bientôt en France, le microdrive ZX et l'interface ZX 1.

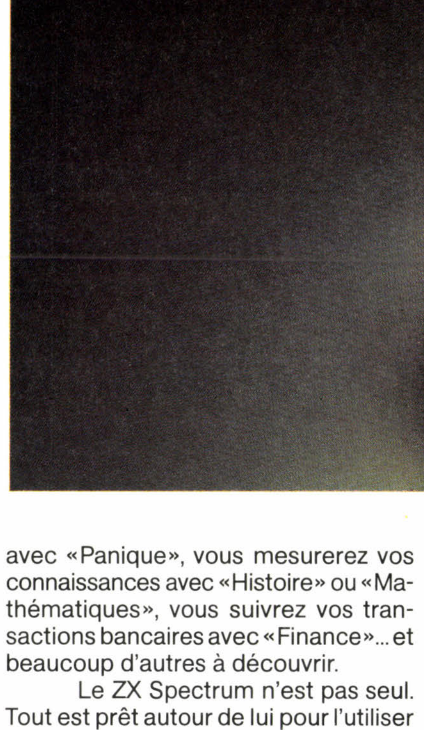
Chaque microdrive utilise des bandes sans fin d'une capacité de 85 K octets, et 8 microdrives peuvent être connectés au Spectrum.

L'interface ZX 1 permet, outre le raccordement des microdrives, de connecter un réseau de 64 Spectrum, et la plupart des imprimantes.

Un sensationnel apport pour un micro-ordinateur de cette catégorie.

Exclusif : le microdrive ZX.





Esprit pratique

Le ZX Spectrum, c'est la mise en œuvre facile et rapide d'un micro-ordinateur évolué. En découpant simplement le bon de commande ci-contre, vous recevrez votre machine accompagnée de son manuel de programmation en français.

Service après vente et conseils d'utilisation vous seront proposés sans limitation.

Demain l'informatique sera partout indispensable. Le ZX Spectrum de Sinclair et sa vaste gamme sont bien les outils informatiques qui conviennent à tous pour participer à ce futur proche.



Nous sommes à votre disposition pour toute information au 359.72.50.
Magasins d'exposition-vente : – Paris - 11, rue Lincoln, 75008 (M° George V) – Lyon - 10, quai Tilsitt, 69002 (M° Bellecour) – Marseille - 5, rue St-Saëns, 13001 (M° Vieux-Port).

> Attention : seul Direco International est habilité à délivrer la garantie Sinclair ; exigez-la en toutes circonstances.

Fiche technique

Unité centrale
Microprocesseur Z 80 A, 3,25 MHz.
RAM 16 K ou 48 K.
ROM 16 K.

Clavier
40 touches avec répétition automatique et témoin sonore. Système d'entrée de toutes les fonctions par mots clés.

Affichage
32 x 24 caractères, majuscules ou minuscules. Haute définition graphique 256 x 192 (49.152 points adressables individuellement).

Générateur de caractères
ASCII étendu (matrice 8 x 8). 21 caractères programmables. Possibilité de redéfinition de l'ensemble des caractères.

Couleurs et sons
8 couleurs. Haut-parleur intégré 130 demi-tons (10 octaves). Amplification par prise micro.

Langages
Basic intégré, Pascal, Assembleur et Forth en option.

Interface magnétophone
Vitesse de transmission : 1500 bauds. Sauvegarde de pages mémoire et tableaux séparés. Fonctions VERIFY et MERGE.

Ecran
Raccordement sur prise antenne pour récepteur PAL ou prise PÉRITEL pour récepteur SECAM.

Bon de commande

A retourner à Direco International - 30, avenue de Messine, 75008 PARIS.

Oui, je désire recevoir sous 3 semaines, avec le manuel gratuit de programmation et le bon de garantie Direco International, par paquet poste recommandé :

le Sinclair ZX Spectrum 16 K RAM	le Sinclair ZX Spectrum 48 K RAM	
☐ PAL pour 1490 F TTC	☐ PAL pour 1965 F TTC	☐ l'imprimante ZX pour 690 F TTC
☐ PERITEL pour 1850 F TTC	☐ PERITEL pour 2325 F TTC	☐ l'adaptation N et B pour 190 F TTC

Je paie par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre de Direco International, joint au présent bon de commande (aucun chèque n'est encaissé avant l'expédition du matériel).

Nom ______ Prénom ______
Rue ______ N° ______ Tél. ______
Commune ______ Code postal ______

Signature (pour les moins de 18 ans, signature de l'un des parents)

Au cas ou je ne serais pas entièrement satisfait, je suis libre de vous retourner mon ZX Spectrum dans les 15 jours. Vous me rembourserez alors entièrement.

sinclair
la micro-ordination

le vaisseau fantôme

Voici un jeu, « prêt-à-programmer » sur micro-ordinateur basic, dans lequel vous devrez quérir un carnet de bord et le ramener à votre astronef, après maintes péripéties au sein d'un vaisseau extra-terrestre mystérieusement échoué sur un astéroïde. Mais ce jeu est également accessible à ceux qui ne possèdent pas d'ordinateur individuel...

But du jeu : votre astronef a rencontré un vaisseau inconnu. Votre ordinateur vous invite à rechercher le carnet de bord de l'épave. Quand vous l'aurez trouvé, il ne vous restera plus qu'à rejoindre sain et sauf votre astronef.

Préparation du jeu : si vous n'avez pas d'ordinateur individuel, reportez-vous aux notes de résolutions (page 123).

Vous débutez à la note 1. Les symboles conventionnels à ce genre de jeu sont cette fois remplacés par les lettres P, Q, G, X, Y (voir encadré) ; chaque note vous invite à lire les textes de la page 46, ou vous renvoie à d'autres notes.
Si vous possédez un *Apple* ou un autre micro comportant la fonction « READ-DATA », copiez le programme « A », ensuite entrez en DATA les textes de la page 46, puis les notes de résolutions de la page 123. Les textes et notes seront initialisés dans T$ et N$.

Si vous possédez un *ZX 81* ou un autre micro ne connaissant pas « READ-DATA », copiez le programme « B », puis les textes en multipliant leur numéro par 10 pour les insérer en lignes de programme avec la fonction « PRINT » suivie de la fonction « RETURN ». De même pour les notes de résolutions en multipliant leur numéro par 10 et en y ajoutant 2000 (ex. la note 78 se place en ligne 2780) ; chaque ligne de programme de 2010 à 2970 (les notes vont de 1 à 97), possèdera la fonction « LET N$ = » suivi de « RETURN ».

Début de la partie : le plan de la page 45 illustre une vue aux rayons X du vaisseau échoué ; il pourra vous aider dans vos déplacements, les cercles représentent les sas.
Muni d'une combinaison autonome et d'un pistolet laser, vous vous dirigez vers le vaisseau, vous y entrez par l'unique sas extérieur qui se trouve à l'est et là commence l'aventure...
Les possesseurs de micro-ordinateur pourront démarrer par « RUN », les autres joueurs se reporteront à la note 1 en page 123 et inscriront sur papier les questions posées et les décisions prises.

P (= PRINT en basic) : il suffit de lire le texte dont le numéro suit P. Ainsi, la note 1 commence par P100. Cela veut dire : « lisez le texte 100 » page 46 c'est-à-dire : *vous êtes dans le hall d'entrée.*
Q (= QUESTION) : cette lettre est suivie du nombre de propositions parmi lesquelles vous devez en choisir une et une seule. Vous lisez chacune de ces propositions dans les textes de la page 46. Après le numéro de chacune d'elles, vous trouverez le numéro de la note à laquelle vous devez vous reporter si vous avez choisi cette proposition.
Par exemple, la note 1 indique Q2, 152, 95, 113, 24. Cela veut dire : « voici deux propositions ; la première est la 152 : *vous prenez le sas nord ?* Si oui, lisez la note 95 : P163 Q2, 133, 48, 108, 74. La seconde est la 113 : *vous prenez le sas sud ?* Si oui, lisez la note 24 : P148 Q2, 152, 51, 118, 91 ». Vous choisissez une proposition, vous vous reportez à la note correspondante et ainsi de suite...
G = GOTO en informatique, se rendre inconditionnellement à la note suivant « G » (« G56 » = aller à la note 56).
Y = retourner à la note précédente.
X = le jeu est terminé.

```
0  REM PROGRAMM 'A' -> APPLE
5  HOME
10  DIM T$(81)
20  DIM N$(97)
30  FOR N = 0 TO 81
40  READ T$(N)
50  NEXT N
60  FOR N = 1 TO 97
70  READ N$(N)
80  NEXT N
90  LET NUM = 1
100  LET QUE = 0
110  FOR N = 1 TO  LEN (N$(NUM))
120  LET X$ =  MID$ (N$(NUM),N,1)
130  IF X$ = "Q" THEN  GOSUB 300
140  IF X$ = "X" THEN  END
150  IF X$ = "Y" THEN  LET NUM = ANC
160  IF X$ = "P" THEN  PRINT T$( VAL ( MID$ (N$
   (NUM),N + 1,3)) - 100)
170  IF X$ = "G" THEN  LET NUM =  VAL ( MID$ (N
   $(NUM),N + 1,2))
180  NEXT N
190  IF QUE = 0 THEN  GOTO 100
200  FOR N = 1 TO QUE
210  PRINT N;">";Q$(N)
220  NEXT N
230  INPUT DIR
240  IF DIR = 0 OR DIR > QUE THEN  GOTO 230
250  LET ANC = NUM
260  LET NUM = X(DIR)
270  GOTO 100
300  LET QUE =  VAL ( MID$ (N$(NUM),N + 1,1))
310  LET N = N + 3
320  FOR M = 1 TO QUE
330  LET Q$(M) = T$( VAL ( MID$ (N$(NUM),N,3)) -
   100)
340  LET N = N + 4
350  LET X(M) =  VAL ( MID$ (N$(NUM),N,2))
360  LET N = N + 3
370  NEXT M
380  RETURN
999  REM .........DATA..........
1000  DATA  "VOUS ETES DANS LE HALL D'ENTREE"
1010  DATA "VOUS CHOISISSEZ VOTRE CHEMIN ?"
1020  REM  SUITE DATA TEXTES PUIS NOTES
```

N

O E

S

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



```
0  REM PROGRAMME 'B' -> ZX 81
10  LET NUM = 1
20  LET QUE = 0
30  GOSUB NUM * 10 + 2000
40  FOR N = 1 TO  LEN N$
50  IF N$(N) = "Q" THEN  GOSUB 220
60  IF N$(N) = "X" THEN  STOP
70  IF N$(N) = "Y" THEN  LET NUM = ANC
80  IF N$(N) = "P" THEN  GOSUB ( VAL (N$(N + 1 TO
    N + 3))) * 10
90  IF N$(N) = "G" THEN  LET NUM =  VAL (N$(N +
    1 TO N + 2))
100  NEXT N
110  IF  NOT QUE THEN  GOTO 20
120  FOR N = 1 TO QUE
130  PRINT N;")";
140  GOSUB Q(1,N) * 10
150  NEXT N
160  INPUT DIR
170  IF  NOT DIR OR DIR > QUE THEN  GOTO 170
180  LET ANC = NUM
190  LET NUM = Q(2,DIR)
200 CLS
210  GOTO 20
220  LET QUE =  VAL (N$(N + 1))
230  LET N = N + 3
240  DIM Q(2,QUE)
250  FOR M = 1 TO QUE
260  LET Q(1,M) =  VAL (N$(N TO N + 2))
270  LET Q(2,M) =  VAL (N$(N + 4 TO N + 5))
280  LET N = N + 7
290  NEXT M
300  LET N = N - 2
310  RETURN

999  REM  .......TEXTES...................
          N.LIGNE=N.NOTE * 10
1000  PRINT "VOUS ETES DANS LE HALL D'ENTREE"
1005  RETURN
1010  PRINT "VOUS CHOISISSEZ VOTRE CHEMIN ?"
1015  RETURN
1020  REM  ...SUITE DES TEXTES...

1999  REM  .......NOTES..........
            N.LIGNE=N.NOTE * 10 + 2000
2010  LET N$ = "P100Q2,152,95,113,24"
2015  RETURN
2020  REM  ...SUITES DES NOTES...
```

100 - Vous êtes dans le hall d'entrée.
101 - Vous choisissez votre chemin ?
102 - La prenez-vous ?
103 - L'homme trouve une curieuse clef à cinq branches.
104 - Vous retrouvez votre astronef.
105 - Vous rencontrez les restes du robot.
106 - Vous trouvez une curieuse clef à trois branches.
107 - Vous sortez du vaisseau ?
108 - Vous laissez faire ?
109 - Vous êtes fait prisonnier, ils vous neutralisent par un rayon paralysant.
110 - Il ne peut s'ouvrir qu'avec une clef à cinq branches.
111 - Ah !... Mais vous l'avez...
112 - Vous êtes mort...
113 - Vous prenez le sas sud ?
114 - Vous trouvez le carnet de bord du vaisseau.
115 - Par le cockpit vous découvrez le ciel étoilé, le vaisseau est en perdition dans l'espace !...
116 - L'analyse démontrera qu'il est terrien.
117 - Il vous fait signe de le suivre.
118 - Vous retournez sur vos pas ?
119 - Vous êtes dans le hall central : il y a deux autres sas.
120 - Le robot ne peut pas vous suivre.
121 - Trois hommes en scaphandre et armés se retournent vers vous.
122 - Le robot vous suit.
123 - Vous descendez dans le passage ?
124 - Par le cockpit, vous découvrez que le vaisseau est sur l'astéroïde.
125 - Un des hommes vous rattrappe.
126 - Le robot pousse un cri dans votre casque, il est hors-circuit.
127 - Si vous avez la clef à trois branches, le sas s'ouvre.
128 - Vous le suivez ?
129 - Vous devinez un passage sous une dalle, il y a une autre porte.
130 - Aucun bouton ne répond...
131 - Vous êtes dans la salle des couchettes, il y a une autre porte.
132 - Il vous tire dessus.
133 - Vous tirez ?
134 - Le sas refuse de s'ouvrir.
135 - La salle de radio et de documentation : il y a une autre porte.
136 - Vous prenez le sas est ?
137 - Il tombe raide mort.
138 - Vous tirez, un homme tombe...
139 - Vous ouvrez la porte ?
140 - Vous êtes dans le hall nord, il y a un sas vers le sud.
141 - Vous ne pouvez prendre que l'autre sas.
142 - Le couloir est obscur.
143 - Il semble avoir déjà vu le robot, mais vous ne pouvez l'entendre.
144 - Vous continuez dans la même direction ?
145 - Votre compagnon tombe, le robot tire...
146 - Vous tentez de manœuvrer le vaisseau.
147 - Le sas se referme...
148 - Au bout, un hall avec un sas vers le nord.
149 - Que faire d'autre ?
150 - Il y a ici une porte et un sas.
151 - Le robot vous examine, puis émet des sons dans votre casque.
152 - Vous prenez le sas nord ?
153 - Un trou béant vous permet de sortir.
154 - Un homme tombe, un autre tire...
155 - L'homme ouvre le sas sud, le robot et vous le suivez.
156 - L'homme vous suit.
157 - Votre ordinateur attend toujours de nouvelles données...
158 - Le robot se tourne vers vous.
159 - Un homme vous attendait, prêt à tirer.
160 - Un homme tire.
161 - Votre compagnon tombe, mais vous vous en tirez...
162 - Ils vous suivent.
163 - Dans le couloir, un robot vous observe.
164 - Plus tard, vous vous éveillerez dans un autre monde, un autre temps...
165 - Vous fouillez pour trouver quelque chose ?
166 - L'intérieur de ce couloir se porte soudain à une température trop élevée pour votre combinaison.
167 - Le cadavre a disparu, mais trois hommes sont là...
168 - Vous prenez le sas ouest ?
169 - Vous tirez, le dernier tombe, vous êtes seul...
170 - Le couloir... un sas au nord, un autre au sud.
171 - Au sol, un scaphandre esquisse encore quelques gestes, avant de mourir, une main tend vers vous une curieuse clef à trois branches.
172 - L'atelier de réparation.
173 - En touchant un bouton, une décharge électrique ionise l'air de votre scaphandre.
174 - L'homme touche un bouton, une décharge électrique illumine son scaphandre.
175 - Vous remontez dans le poste de pilotage à l'ouest, il y a trois sas.
176 - Vous êtes dans le compartiment d'un réacteur...
177 - Il ne se passe rien.
178 - Sinon...
179 - L'homme préfère aller au sas est, il garde la clef.
180 - Vous êtes bloqué à l'intérieur.
181 - Grâce au carnet de bord, l'ordinateur comprend la cause de l'atterrissage, forcé par des perturbations temporelles, et vous annonce le décollage.

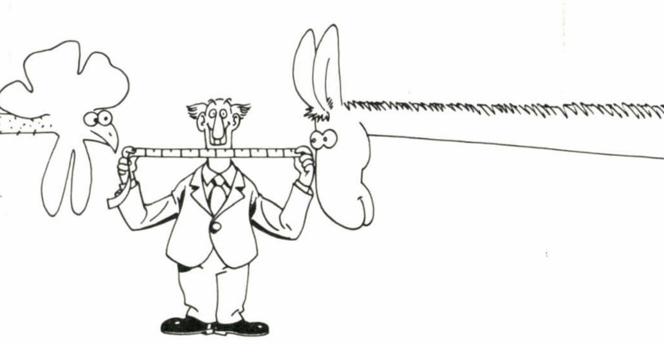
Philippe Fassier ●

solution dans deux mois



AMSTERDAMER
NOM
D'UNE
PIPE!
NOM D'UNE PIPE! C'EST UNE PIPE AMSTERDAMER. LÉGÈRE, SI
LÉGÈRE QU'ON L'EMMENE PARTOUT AVEC SOI.
UNE PIPE JEUNE ET MODERNE. UNE PIPE QUI PORTE UN NOM
LÉGENDAIRE.
EN VENTE DANS LES DÉBITS DE TABAC
AMSTERDAMER
Bruyère Véritable
PIPE
AMSTERDAMER
PIPE





DU COQ À L'ANE

Cherchez une série de mots vous permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée situé après la flèche, en conservant l'ordre des lettres et en n'en changeant qu'une à la fois...

CAR ⟶ BUS
COU ⟶ NEZ
MARS ⟶ AOUT
CHAT ⟶ BOUC
HOMME ⟶ FEMME

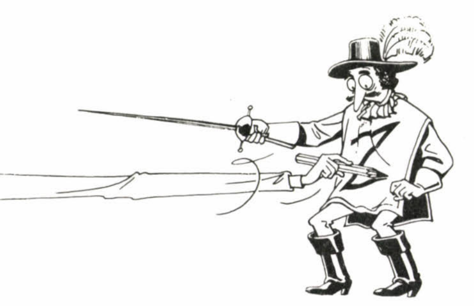
LES ANAPHRASES

Pour donner un sens aux cinq phrases ci-dessous, remplacez les pointillés par des anagrammes formées avec toutes les lettres du tirage correspondant :

AANNIRV : Ce ... vous donne un avant-goût du ...
ACELPRSU : Méfiez-vous des ... ; ce sont souvent des ...
DEIPSTU : C'est une ... ... !
AEIILNST : Comme il l'avait fait auparavant pour tous les ..., c'est sans ... que l'Empire Romain a ... les Gaulois.
AACCOSTT : Ce musicien joue des ... en ...

LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, U, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les nouveaux mots ? (Attention, ici, on ne conjugue pas).



TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	R	A	S						
U	L	E	N	T					
	M	O	R	N	E				
	B	I	G	A	M	E			
	C	L	I	V	E	E	S		
	L	O	C	A	T	I	F	S	

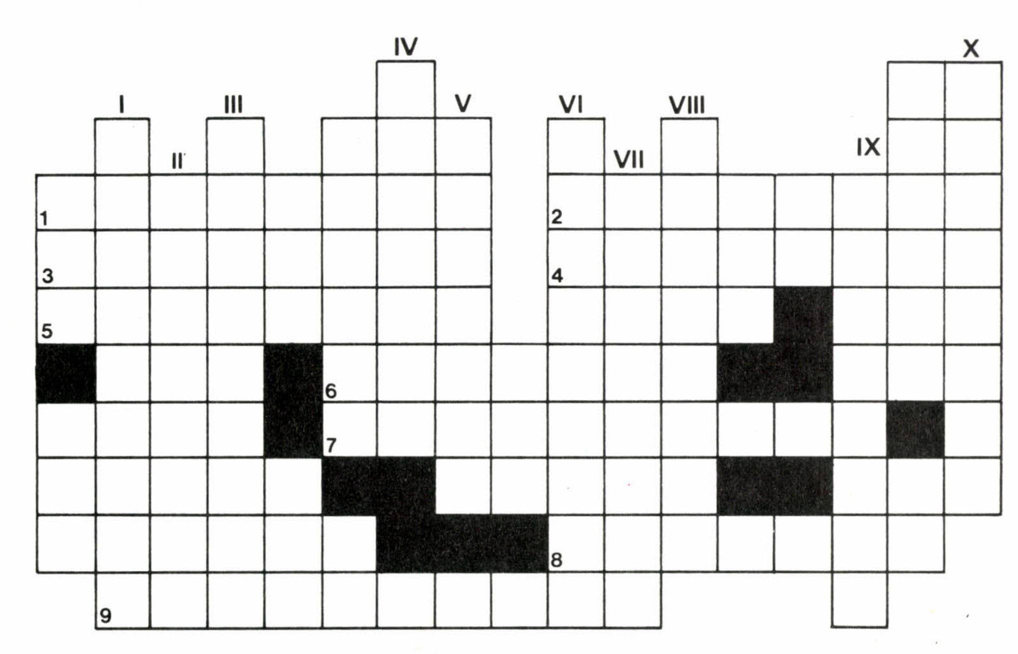
LA FILIÈRE

... Au Jarnac, on peut mélanger les lettres, quand on transforme un mot. A partir du mot de trois lettres SOU posé sur la grille, essayez en rajoutant successivement chacune des six lettres placées sur le tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de 9 lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	S	O	U						
A E Z									
Q I D									

ANAGRILLE

Voici une grille un peu à la manière des mots croisés ; les définitions sont remplacées par des groupes de lettres, dont il faudra trouver les anagrammes correspondantes. Certains groupes de mots en admettent plusieurs ; dans ce cas, leur nombre est indiqué entre parenthèses : à vous de choisir le bon mot ! Les conjugaisons sont acceptées, et les mots permis sont ceux de la première partie du *PLI 83*.



Horizontalement :

1. A C D E I O R T (+ 2)
2. A B E I L M N R
3. E I I L N N S U
4. E I L L N P U U
5. A A E E L L R T
6. A G I L O R T (+ 1)
7. A E E H I L O R R S
8. E H I M S S T
9. E E E I I L R S S T

Verticalement :

I. A A A E G M N R S
II. A I I L R T T U
III. D E E I L N O O S
IV. A D E I L M O
V. A E E L R S S (+ 1)
VI. A E E G I L L O R
VII. A E I O R S T U (+ 1)
VIII. A E E M P R T T (+ 2)
IX. C E E H I N R Z (+ 1)
X. A E E I L R S U

Nous ne vous avons donné que des tirages comportant sept lettres ou plus ; les autres se trouvent par déduction...

TOP ET SOUS-TOP

Dans le jargon des joueurs de lettres, trouver le « top », c'est atteindre le maximum possible sur un coup.
Dans les tirages de neuf lettres ci-dessous, il faudra non seulement trouver le mot le plus long (top), mais aussi la solution immédiatement inférieure (le sous-top).
Sont admis ici, tous les mots de la première partie du *PLI 83*, y compris les locutions et les mots composés. Seuls, par contre, les verbes à l'infinitif et les participes présent et passé sont permis...

1. A A E I L N O R S
2. A E M O O P R T V
3. A A C C E J O R U
4. A A B C C I M M U
5. B C E H I K N O O
6. A A C C C L L O O
7. A A C E F F S T T
8. C D E E I I L N U
9. E E G I M O S T Y
10. A G I O O Q R U U



LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est à chaque fois possible de trouver plusieurs mots (les conjugaisons sont acceptées) en remplaçant le tiret par une lettre.
Saurez-vous découvrir les trente-quatre possibilités ?

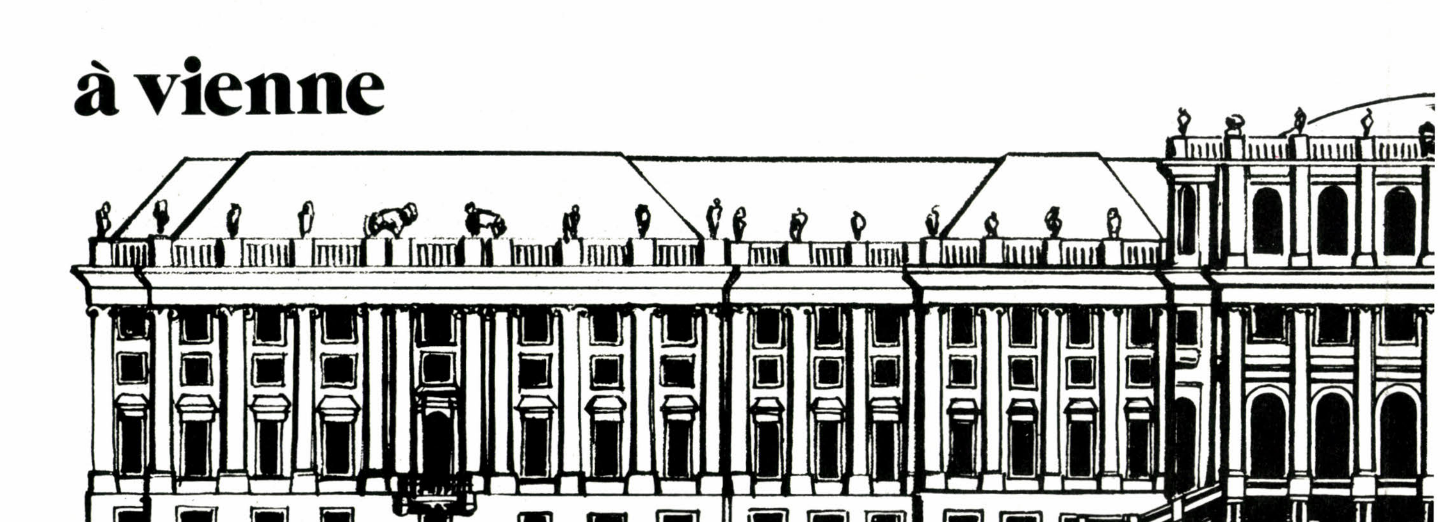
—L U E T T E
M A — O N N E
A U T O N — M E
C A R A — E
R A — A G E
B A — A N E
C L — N I Q U E
E V — C T I O N
A R R I — E
S — I L L E

solutions pages 123 et 124


ORIC c'es
Squirelle
Squirelle
CASSETTE 2
ARCADE ACTIO
DALLAS
ORIC-1
DEMONSTRATION
ORIC-1
MICR'ORIC
MICR'ORIC
PARTICIPEZ AU CONCOURS
ADHEREZ AU CLUB
JOUEZ AU JACK
Mettons qu'un micro soit un cerveau, s'il n'a ni bras ni jambes, qu'en ferez-vous?
Ne vous lancez pas dans l'achat d'un gadget stérile.
Choisissez ORIC parce que, nous, nous montrons nos périphériques et nos extensions. Nous, nous montrons notre bibliothèque de logiciels.
Créez votre propre système ORIC
Unité centrale à 16 ou 48 K RAM avec clavier ergonomique, 16 couleurs, clignotement, vidéo inverse et synthétiseur sonore.
Visualisation noir et blanc ou couleur sur moniteur TV SECAM muni de prise PERITEL ou PAL UHF. Branchement moniteur couleur ou monochrome en standard. Branchement TV noir et blanc avec
ORIC: l'ordinateur qui sert à


st un tout.
TAPEZ SUR UNE TOUCHE
GUIDE DE L'ORIC
Philippe Bayvejiel
ORIC-1
MANUEL DE PROGRAMMATION BASIC
ORIC TREK
modulateur. Mode graphique sur 200 x 240 pixels.
Edition sur imprimante/plotter ORIC MCP 40 à quatre couleurs et mode graphique 15 CPS ou imprimante à aiguilles GP 100 A MK II format 4,5" à 50 CPS.
Stockage sur lecteur enregistreur de cassettes MK 110 AT ou sur lecteur de disquettes 3" ORIC MICRO DRIVE extensible à 4 unités.
Asservissement avec joystick pour jeux ou pilotage graphique (fonction DRAW) à 8 directions. Bientôt, Light Pen à écran sensitif pour entrer complètement dans l'informatique conversationnelle directe.
Plus de 200 logiciels sur cassettes ou disquettes.
Jeux, logiciels de saisie, de traitement, de graphisme immédiatement disponibles et la plupart en français.
Choisissez ORIC parce que c'est un tout. Entrez dans le monde informatique avec ses manuels en français, sa revue régulière MICR'ORIC et son club d'utilisateurs. Qui dit mieux ?
disponibilité immédiate
mass
Importé et distribué par ASN Diffusion Electronique S.A. - Z.I. La Haie Griselle B.P. 48 - 94470 Boissy-St-Léger - Télex 204 996. Sud France : 20, rue Vitalis, 13005 Marseille - R.C. Corbeil B 318 041 530.
quelque chose.
ORIC-FRANCE
Les mentions figurant dans cette page sont données à titre indicatif, le fabricant se réservant la possibilité de modifications sans autre avis.
59500 PROTEC PHONIE 9, rue St Jacques, DOUAI
60100 HAPEL 2 bis, av. de l'Europe, CREIL
63000 FNAC CLERMONT Centre Jaude, CLERMONT-FERRAND
63000 ARVERGNE INFORMATIQUE Route de Vertaizon, CLERMONT-FERRAND
63000 PAPETERIE NEYRIAL 3, bd Desaix, CLERMONT-FERRAND
64000 S.A.R.L. GRENIER 3, rue Henry IV, PAU
67000 FNAC STRASBOURG Centre Commercial Maison Rouge, Place Kleber, STRASBOURG
67150 ETS A. FRITSCH 8, place de l'Hôtel de Ville, ERSTEIN
68000 FNAC COLMAR 1, Grand'Rue, COLMAR
68200 FNAC MULHOUSE 1, place Franklin, MULHOUSE
68300 FNAC ST LOUIS 12, av. Gal de Gaulle, ST LOUIS
69000 BIMP 30, rue Servient, LYON
69002 FNAC LYON 62, av. de la République, LYON
69002 MICRO BOUTIQUE 78, rue Présiedent E. Herriot, LYON
69003 CODIFOR 259, rue Paul Bert, LYON
69006 ECO INFORMATIQUE 50, cours Vitton, LYON
69007 BLANC BERNARD 9, rue Salomon Reinach, LYON
71100 A.R.G. INFORMATIQUE 21, rue Fructidor, CHALON-SUR-SAONE
71100 AVENIR ELECTRONIQUE 50, rue d'Autun, CHALON-SUR-SAONE
71100 K.M.D. 20, rue St Georges, CHALON-SUR-SAONE
71300 S.P.M.I. 18, rue Eugène Pottier, MONTCEAU-LES-MINES
73200 AMIS 7, av. Parisot de la Boisse, ALBERTVILLE
74000 FNAC ANNECY 8, rue Sommeiller, ANNECY
75001 FNAC FORUM 1, rue P. Lescot, Forum des Halles, PARIS
75002 C.F.2.E. 1, rue Favart, PARIS
75006 FNAC MONTPARNASSE 136, rue de Rennes, PARIS
75006 DURIEZ 132, bd St Germain, PARIS
75007 MVF 27, rue Vaneau, PARIS
75008 FNAC ETOILE 26, av. de Wagram, PARIS
75008 ADHESION 11, rue de la Boëtie, PARIS
75008 SIVEA 13, rue de Turin, PARIS
75011 COCONUTS 13, bd Voltaire, PARIS
75013 VISMO 68, rue Albert, PARIS
75015 STIA 7, rue Paul Barruel, PARIS
75016 PROGRAMM 35, rue La Fontaine, PARIS
75018 VIDEO TELE 58 bis, rue Ramey, PARIS
76000 CORANE 24, rue du Lieu de Santé, ROUEN
76100 CONSEIL COMPUTER 20-21, quai Cuvellier de la Salle, ROUEN
76000 GUEZOULI INFOR 36, quai du Havre, ROUEN
77310 LEE B.P. 38, 71, av. de Fontainebleau, PRINGY
77000 MELUN INFORMATIQUE 9, rue de l'Eperon, MELUN
80000 SIP INFORMATIQUE 1, rue Lamartine, AMIENS
81000 MICROTHÈQUE INFOR 23, rue de la Porte Neuve, ALBI
83100 S.I.A. av. de Brunet, TOULON
86360 J.F. ELECTRO Rue du Commerce, CHASSENEUIL
90000 FNAC BELFORT 6, rue des Capucines, BELFORT
91540 IBS 22, bd des Roissy Haut, Ormoy, MENNECY
92380 EVS GARCHES 11, bd Henri Regnault, GARCHES
92500 CIESP 27, route de l'Empereur, RUEIL MALMAISON
94100 DIXMA 47, bd Rabelais, ST MAUR
94600 DIMA TELE 16, bd de Stalingrad, CHOISY-LE-ROI
98000 MICROTEK 26, bd Rainier III, MONACO
DOM-TOM
97208 E.T.H. INFORMATIQUE B.P. 859, FORT DE FRANCE, MARTINIQUE
97110 E.T.H. INFORMATIQUE 8, centre commercial Marina, POINT A PITRE, GUADELOUPE
97400 J.L.I. INFORMATIQUE 31, rue Jules Auber, ST DENIS, LA REUNION
97400 MICROSYSTEME 74, rue Labourdonnais, ST DENIS LA REUNION
Attention. Seuls les appareils contrôlés par ORIC-FRANCE et livrés avec leur Carte de Garantie peuvent bénéficier de notre Service Après Vente.

à vienne



LE CHÂTEAU DE SCHÖNBRUNN

Le château de Schönbrunn fut construit de 1695 à 1713 d'après les plans de J.B. Fischer Von Erlach, puis transformé de 1744 à 1749 par Nikolaus Pakassi. Il comporte, entre autres, une salle d'apparat, une magnifique collection de carosses (Wagenburg), un théâtre roccoco ; dans l'immense parc, gloriette, jardin zoologique, palmeraie et vaste pièce d'eau. Cette dernière est limitée par deux allées courbes (AB et CD), portions de cercles concentriques (le centre étant matérialisé par la statue de l'Impératrice Marie-Thérèse), ainsi que par les deux allées radiales (AD et BC) dans le prolongement desquelles on peut apercevoir la statue de l'Impératrice Marie-Thérèse.

Quel est l'angle formé par les deux allées AD et BC sachant que lorsque l'on veut aller à pied de A à B, cela revient au même de suivre l'allée AB ou de passer par l'allée CD.



L'ÉCOLE D'ÉQUITATION ESPAGNOLE

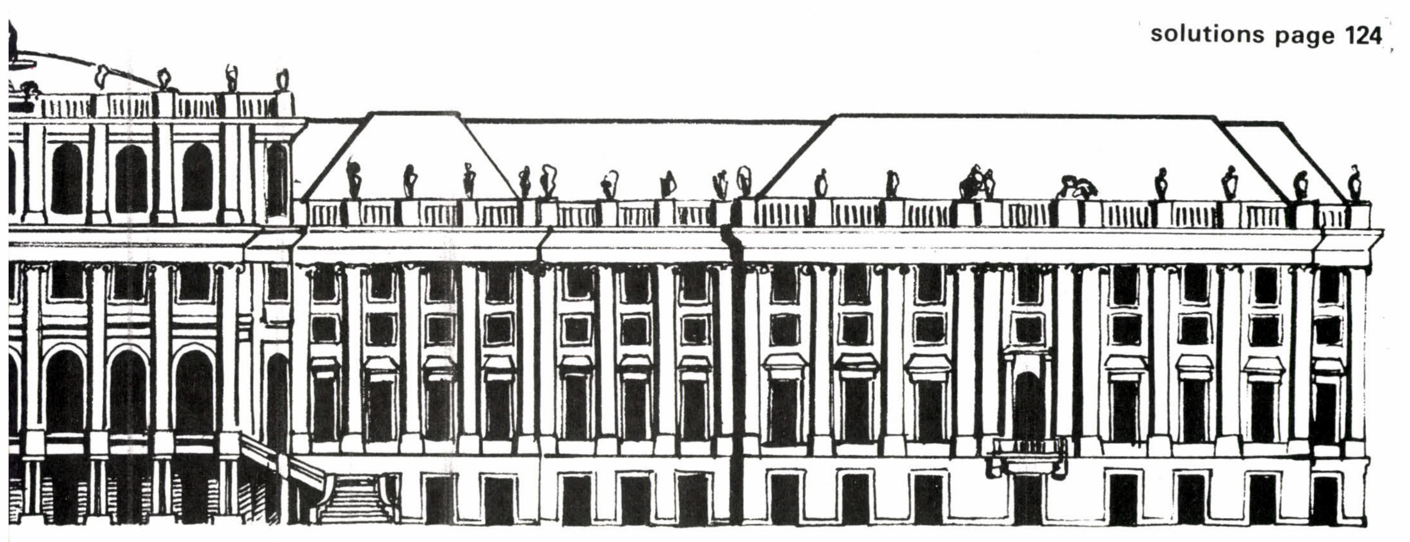
La plus ancienne école d'équitation du monde doit son nom à ses chevaux d'origine espagnole, élevés à Lipizza, près de Trieste. Elle fut construite de 1729 à 1735 également par Fischer Von Erlasch, comme manège d'hiver et fut plus tard utilisée pour les bals et les concerts. C'est aujourd'hui le cadre de brillantes représentations de l'Ecole d'équitation espagnole.
Lorsque j'assistai à l'une d'elles, on avait joint aux classiques chevaux blancs, des chevaux alezans et des chevaux bais. Pour savoir combien il y en avait en tout, prenez le nombre des blancs et celui d'alezans. Faites-en la somme, puis le produit. Ajoutez-les ; vous obtiendrez 34. Faites-en autant pour les alezans et les bais : vous obtiendrez 14.
Combien de chevaux y avait-il en tout en représentation ce soir-là... ?

A L'OPÉRA

L'Opéra de Vienne est l'une des salles de concert les plus célèbres au monde. Il fut construit entre 1862 et 1869 par les architectes Van der Nüll et Sicard Von Sicardsburg. Détruit en 1945 lors des affrontements germano-soviétiques, il ne fut réouvert au public qu'en 1955.
Ce soir-là, j'assistai à un concert où Liszt et Chopin se partageaient, à égale proportion, le nombre d'œuvres jouées, sans ordre précis. Sans programme, je ne reconnus pas le morceau qui se jouait présentement... Aussi, le demandai-je très discrètement à mon amie Irmgard. Mais cette dernière se trompe, je le sais bien, une fois sur dix quand c'est du Chopin et une fois sur 5 quand c'est du Liszt. Elle me chuchota : « c'est du Liszt ».
Quelle est donc la probabilité pour que ce soit du Chopin ?



solutions page 124



LES DEUX ÉGLISES

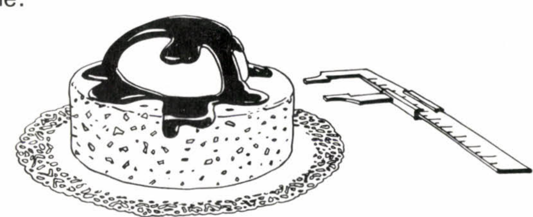
Mon hôtel donne sur la Rottentrumstrasse, à mi-chemin entre l'église Saint-Ruppert, fondée au IXe siècle, qui est sans doute la plus ancienne de toutes les églises viennoises, et la cathédrale Saint-Etienne, dont la tour Sud (137 m), terminée en 1433, domine le paysage de Vienne.
Les cloches de ces deux églises marquent les heures avec des sons identiques, mais celle de Stephanskirche avance de 7 secondes sur celle de Ruprechtskirche. De plus, les coups de cloche de la cathédrale sont espacés de 5 secondes tandis que ceux de la vieille église ne le sont que de 4. D'autre part, si l'intervalle entre deux coups de cloche ne dépasse pas 1 seconde, je n'en perçois qu'un seul. Quand je me suis réveillllé ce matin, j'ai entendu quatorze coups de cloche.



Quelle heure était-il ?

AU ÇAFÉ CENTRAL

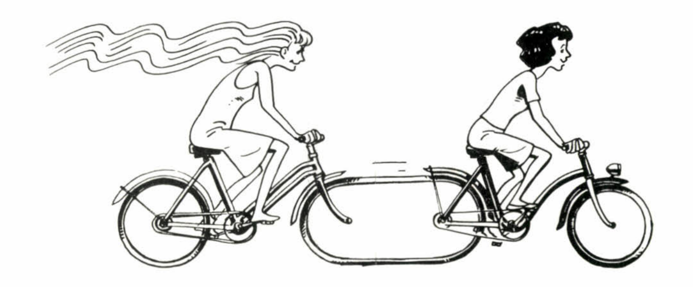
L'un des plus grands charmes de Vienne, ce sont ses cafés. L'un des plus charmants est sûrement le Café central, situé dans un passage de magasins, quelque peu désuet avec sa très haute verrière, ses serveurs en costume noir et nœud papillon et ses délicieux gâteaux à la crème.



On vient justement de m'en apporter un particulièrement appétissant. Imaginez : une sorte de pudding au café, bien moelleux, assez large et plat, surmonté d'une petite glace à la vanille et orné d'une bonne cuillérée de sauce épaisse et chaude au chocolat, cachant ainsi le dizième de la glace et les deux septièmes du reste. Cependant, conformément à la recette, les cinq douzièmes du pudding ne sont recouverts, ni par la petite glace à la vanille, ni par la sauce épaisse et chaude au chocolat.
Quelle est la proportion de sauce épaisse et chaude au chocolat qui recouvre la petite glace à la vanille ? (et dépêchez-vous, car tout va fondre).

LE RING

Le Ring est une succession d'avenues construites à l'emplacement des anciennes fortifications de 1858 à 1865, et bordé de monuments d'un style particulier, à la fois grandiose et roccoco. Quel bonheur d'y faire de la bicyclette avec Irmgard le dimanche matin !
Pour le parcourir en entier, de Schotten Ring jusqu'à Stuben Ring, il me faut 15 minutes, tandis qu'il en faut 20 à Irmgard.
Si je lui laisse 4 minutes d'avance, combien de minutes lui faudra-t-il encore pédaler après que je l'ai doublée ?




NUIT D'IVRESSE
(A SUIVRE)
COMES
la belette
casterman
Une enquête de l'inspecteur Canardo
SOKAL
LA MORT DOUCE
casterman
Les Cités obscures
SCHUITEN - PEETERS
LES MURAILLES DE SAMARIS
casterman
ALTAN
FRIZ MELONE
casterman
Régis Franc
TONTON MARCEL
capitaine d'industrie
casterman
casterman



BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER AUJOURD'HUI MEME A

L'ORDINATEUR DE POCHE, Service Abonnements,
39 RUE DE LA GRANGE AUX BELLES 75484 PARIS CEDEX 10

JS 12

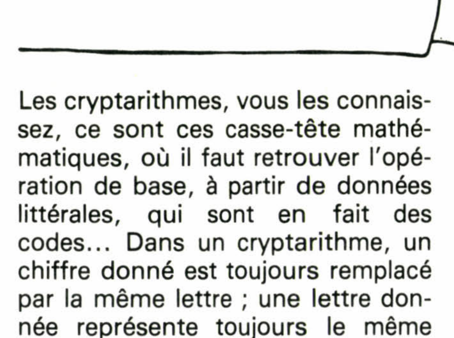
Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Pays ______________ Code postal ______________ Ville ______________

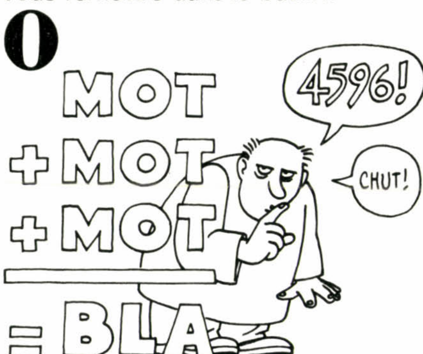
Veuillez m'abonner par 1 an à L'ORDINATEUR DE POCHE ;
Ci-joint mon règlement de 130 FF (Belgique : 1150 FB; Suisse : 40 FS; autre pays : 170 FF)
(Tarif par avion : Afrique, Moyen-Orient : 205 FF; Amérique : 255 FF; Asie, Océanie : 295 FF)

CRYPTARITHMES



Les cryptarithmes, vous les connaissez, ce sont ces casse-tête mathématiques, où il faut retrouver l'opération de base, à partir de données littérales, qui sont en fait des codes... Dans un cryptarithme, un chiffre donné est toujours remplacé par la même lettre ; une lettre donnée représente toujours le même chiffre ; sauf contre indication, aucun nombre ne commence par zéro.
Replongez-vous dans le n° 8, pour vous remettre dans le bain...

0



1

Tout d'abord, voici un petit exercice, assez simple...

```
  V A L E T
+ V A L E T
+ V A L E T
+ V A L E T
= C A R R E
```

2

Patrice Henrio propose cette opération-ci. Facile, direz-vous... Mais de plus : DEUX est un multiple de 2 ; NEUF, multiple de 9 ; et ONZE, multiple de 11... Alors ?

```
   D E U X
 + N E U F
 = O N Z E
```

3



Changeons de genre, voici un carré magique. La somme des nombres contenus respectivement dans chaque ligne, chaque colonne, chaque diagonale est une constante. Exceptionnellement ici, un nombre pourra commencer par 0. Trouverez-vous les deux solutions qu'admet ce casse-tête ?

AB	CD	EC	BE
FA	EA	FG	HH
BA	AF	CG	BG
BC	BI	AJ	FD

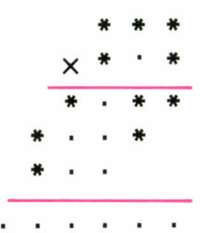
4

Corsons un peu les choses. La substitution ne porte plus seulement sur la valeur intrinsèque des chiffres.... Ici, les lettres identiques n'ont aucun rapport entre elles. Contenues dans une ligne donnée, elles indiquent uniquement :
• la lettre I, que le chiffre qu'elle remplace est inférieur à celui placé immédiatement à sa droite ;
• la lettre S, que le chiffre qu'elle remplace est supérieur à celui placé immédiatement à sa droite ;
• la lettre E, que le chiffre qu'elle remplace est égal à celui placé immédiatement à sa droite.
Six chiffres ont été remplacés selon ce code... les autres par des points.

```
        I S .
      × . I .
      -------
      . . . .
    . . E .
  E I .
  -----------
  . . . . . .
```

5

Dans cette multiplication, on a remplacé une seule fois, chacun des dix chiffres, de 0 à 9, par un astérisque, et ce, lorsqu'il apparaissait pour la première fois, dans l'opération, dans le sens conventionnel de lecture (gauche-droite). Donc, les dix chiffres représentés par un astérisque sont tous différents. Les autres chiffres sont représentés par un point.



6

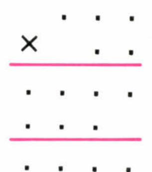
Plus question de substitution. Maintenant des indications seulement... Pour quatre des six lignes de cette multiplication, on a indiqué la somme des chiffres composant chacune d'elles...

```
          . . .   19
        × . . .   ?
        -------
        . . . .   24
      . . . .     ?
    . . . .       12
    -----------
    . . . . . .   25
```

jeux & casse-tête

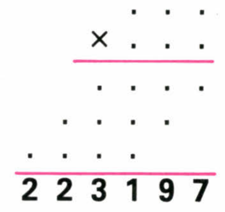
7

Même exercice, mais cette fois, on a effectué la somme des chiffres dans chaque colonne... Surprise, cette somme est constante dans les quatre colonnes...



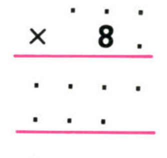
8

De cette multiplication, il ne reste plus que les chiffres du résultat final. Tous les autres chiffres ont été remplacés par un point.



9

La multiplication d'un nombre de trois chiffres par un nombre de deux chiffres donne souvent un nombre de cinq chiffres. Ici, le produit n'a quatre chiffres. Si l'on impose que le chiffre des dizaines du multiplicateur soit 8, cela n'autorise plus qu'une unique solution ; trouvez-la !



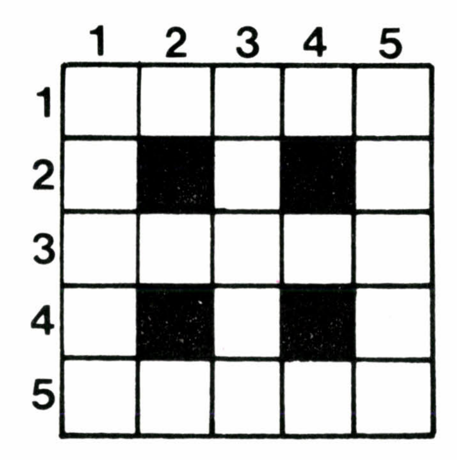
10

Renouons avec l'addition. Celle-ci est manifestement fausse. Il suffit, pour qu'elle devienne exacte, de remplacer exactement sept chiffres autres que ceux du résultat par 0... Ici, les nombres après substitution peuvent commencer par 0.

$$\begin{array}{r} 1\,3\,5\,7 \\ +\,4\,8\,1\,2 \\ +\,6\,4\,2\,9 \\ +\,3\,5\,6\,8 \\ +\,8\,6\,3\,4 \\ \hline =1\,2\,3\,4\,5 \end{array}$$

11

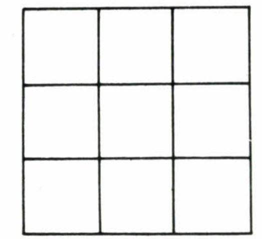
On ne peut jongler avec les chiffres et ne pas parler des nombres croisés. Voici une grille particulière, dont les définitions sont :



- 1 et 5 horizontal et 1 et 5 vertical sont des cubes parfaits différents, et ne commençant pas par 0.
- 3 horizontal : carré parfait.
- 3 vertical : carré d'un carré parfait.

12

Pour finir, voici un problème tiré des *« Nouveaux divertissements mathématiques »* de M. Gardner (Edit. Dunod).
On dispose d'un carré 3 × 3, et d'une tour d'un jeu d'échecs. Il s'agit de faire passer la Tour sur les neuf cases, sans jamais passer deux fois sur la même case. La Tour se déplace comme dans un jeu d'échecs, c'est-à-dire parallèlement aux bords de l'échiquier, jamais en diagonale.



On numérote au fur et à mesure de 1 à 9, les cases « visitées » par la Tour.
En fin de parcours on s'aperçoit que le nombre inscrit sur la dernière ligne est la somme des deux nombres inscrits sur les 2 premières lignes.
Quel est le parcours de la tour ?

solutions pages 124 à 126



(1+A) × (* + o) × ? = RIEN

jeux & casse-tête

PARTIE DE POKER



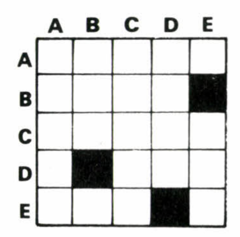
Albert, Baptiste, Charles, David et Eugène jouent au poker. A la fin de la partie, il n'y avait que des gagnants ou des perdants.

1. Albert et Charles sont ou tous les deux gagnants ou tous les deux perdants ;
2. si Baptiste est perdant, alors Eugène est gagnant ;
3. si David est gagnant, alors Albert est perdant ;
4. de David et Charles, un des deux seulement est gagnant ;
5. si Eugène est gagnant, alors Albert est perdant et réciproquement ;
6. Baptiste et David sont les deux en même temps ou gagnants ou perdants.

Qui sont les gagnants ? Qui sont les perdants ?

NOMBRES CROISÉS

Horizontalement : **A.** La somme des chiffres est 6, le produit est 2. — **B.** Le produit est 12. — **C.** Un carré parfait. — **D.** Un multiple de 59. — **E.** Un diviseur de 28 159.



Verticalement : **A.** Le plus grand diviseur commun à 67 996 et à 50 997. — **B.** Un nombre pair, ses trois chiffres sont les mêmes. — **C.** Le produit de ses chiffres est 4. — **D.** Un multiple de 11. — **E.** Le produit de ses chiffres est 0.

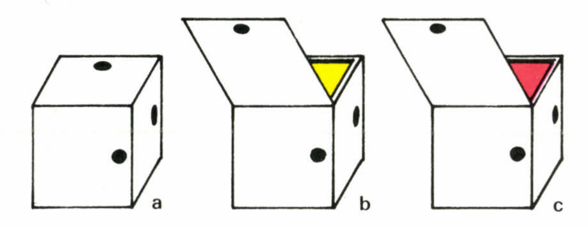
solutions pages 126 et 127

QUEL EST CE NOMBRE ?

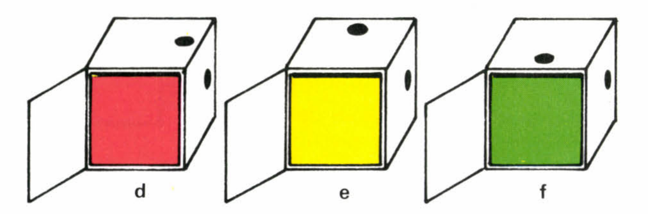
Le nombre formé par ses deux premiers chiffres est le triple de celui formé par ses deux derniers.
Ecrit sur une calculatrice, ce nombre devient le nom d'une fleur, lorsque l'on retourne la calculatrice.
Les deux premières lettres du nom de cette fleur constituent un nombre écrit en chiffres romains qui n'est autre que celui formé par les deux premiers chiffres du nombre recherché.
Quel est ce nombre ?

CUBES EN BOÎTE

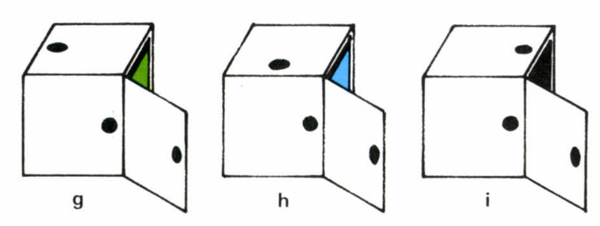
Trois cubes identiques sont placés différemment dans trois boîtes. Chaque boîte comporte cinq ouvertures, une au-dessus et une sur chaque face latérale ; le système d'ouverture est indiqué par le point noir.
Au début, les trois boîtes sont disposées comme indiqué ci-dessous, l'une est entièrement fermée **a**, et les autres ont la face supérieure ouverte **b** et **c**.



Puis ces boîtes sont mélangées, le fond restant contre la table. On ouvre alors la face de devant et on découvre ces trois nouvelles dispositions ci-dessous : **d**, **e**, **f**.



On referme les boîtes, on les mélange à nouveau, le fond restant toujours contre la table. On ouvre cette fois les faces de droite, laissant apparaître de nouvelles couleurs : **g**, **h**, **i**.



Saurez-vous trouver :
1. la couleur de la face opposée à l'orange jamais apparue ;
2. la couleur de la face supérieure de la boîte **a**.

Échecs : la volonté de vaincre.

Affronter aux échecs un ordinateur. Le voir déplacer lui-même ses pièces sur l'écran. Le sentir agiter toute sa matière grise électronique quand vous lui posez un problème délicat (mais attention à ses parades!). Pouvoir revenir plusieurs coups en arrière quand vous avez fait un mauvais choix, ou même carrément changer de camp en cours de partie. Tels sont quelques-uns des plaisirs que vous réserve la cassette "Échecs" Intellivision.

Quelle que soit votre force, l'appareil défie votre intelligence : vous pouvez choisir le niveau auquel vous souhaitez l'affronter. Et si vous aimez les échecs autant que vous détestez perdre, cette cassette n'est pas près de vous quitter. Comme tous les autres jeux Intellivision, elle vous donnera beaucoup de fil à retordre.

Intraitable durant le jeu, la console Intellivision sait aussi se montrer conciliante. Grâce à ses extensions, elle met son savoir à votre disposition pour vous initier à l'art musical, ou faire avancer vos pions dans l'univers de l'informatique.

Soyez beau joueur, et que le meilleur gagne.

Jeux vidéo Intellivision: l'intelligence est de la partie.



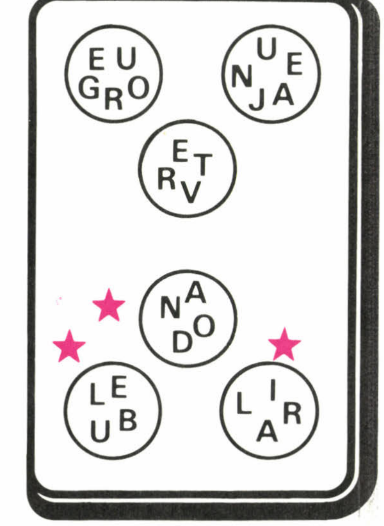
Ogilvy & Mather

CASSE-TÊTE À LA CARTE

Voici de petits problèmes, proches des questions de tests.
Vous rencontrerez les trois types de questions :
• quel est l'intrus, signalé par un ✋ au milieu de quatre éléments. Indiquez-le.
• quel élément complète la série ; parmi les éléments signalés par une ★, trouvez celui qui s'intègre dans le groupe des trois premiers.
• complétez... Dans un groupe, il manque un élément remplacé par un ?. Retrouvez-le.

jeux & casse-tête

carte 1



carte 2

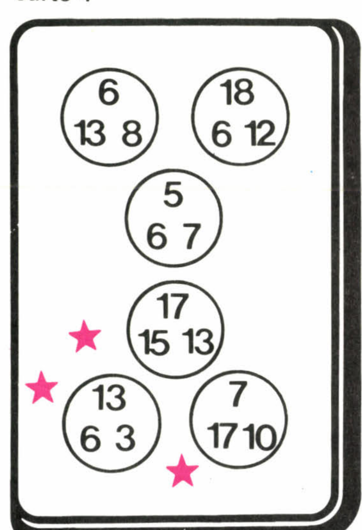
ENGAPSE
EGEVRON
EILATI

ETAR ★
EPUOL ★
ECNARF ★

carte 3

RIVAGE
RELIEF
✋
REVERS
ROMAIN

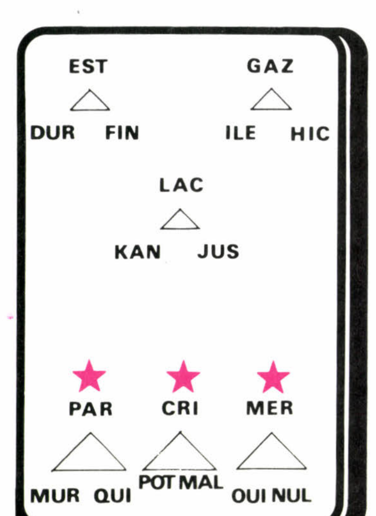
carte 4



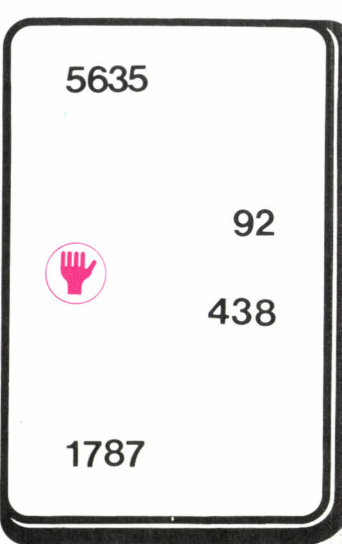
carte 5



carte 6



carte 7



carte 8

6
8 10
9
14 13
?
21 12

solutions page 127

Mission X : un ciel d'enfer.

Non, ce ne sont pas des anges, ces aviateurs qui forment l'équipage du nouveau jeu Intellivision. Attaques en piqué, lâcher de bombes, mitraillage, sont le langage qu'ils parlent couramment.

Remarquez qu'il ne leur est pas conseillé non plus d'être dans les nuages. Les boules de feu qui explosent sous leur carlingue ne sont pas des fusées de feu d'artifice. Et les projectiles qui les frôlent ne sont pas chargés de bonnes intentions à leur égard.

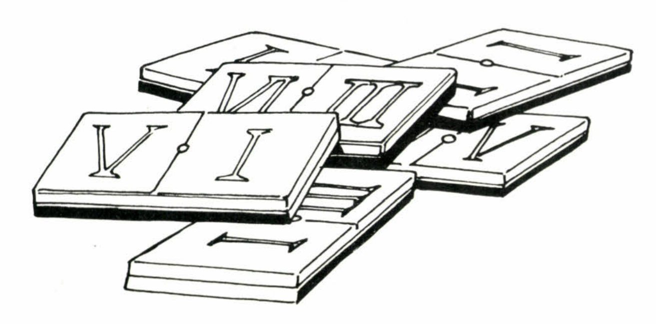
Le danger est si grand pour ces baroudeurs du ciel qu'ils ont bien besoin de votre aide. Pour les sortir de ce mauvais pas, il vous faudra garder bien fermement les pieds sur terre, même à 5000 mètres d'altitude. Mais ils peuvent compter sur vous. Cette cassette vous réservera de telles émotions que vous n'êtes pas près d'abandonner votre mission en plein vol.

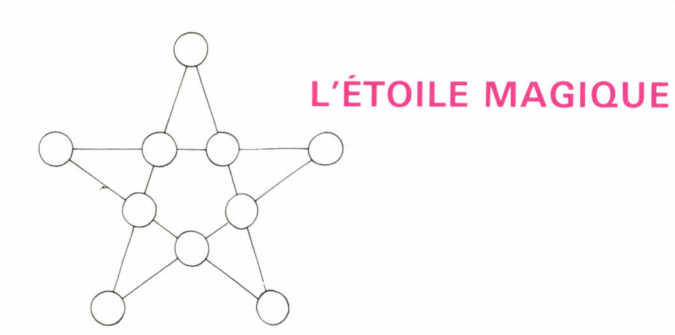
Une fois revenu sur le plancher des vaches, vous pourrez, aux commandes du clavier informatique Intellivision, vous initier paisiblement à la programmation. Et pour vous apaiser tout à fait, le clavier musical Intellivision vous donnera tout loisir de retrouver quelques accords de la musique des sphères.

Jeux vidéo Intellivision : l'intelligence est de la partie.



jeux & casse-tête



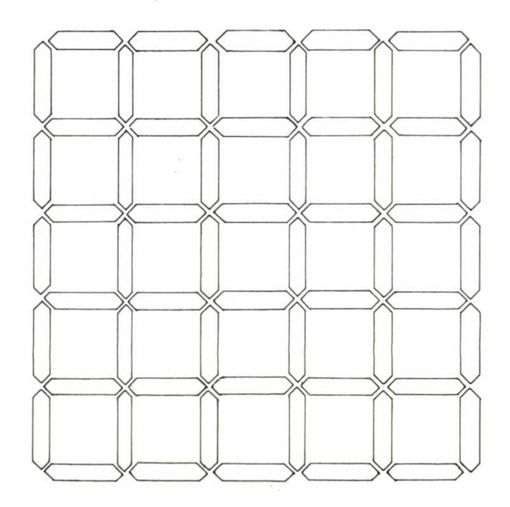


L'ÉTOILE MAGIQUE

Voici une étoile à cinq branches. Disposez dans chaque cercle, situé aux extrémités et aux intersections de l'étoile, les dix chiffres de 0 à 9, de manière que la somme des trois chiffres placés sur chaque branche, soit identique à celle de chacune des quatre autres branches de l'étoile.
Quelle est cette somme ?...

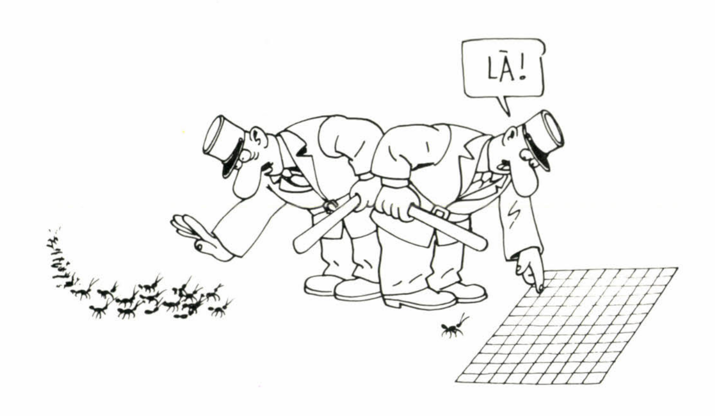
LE DIGIT

L'élément principal d'un jeu électronique est un réseau de 60 diodes formant un carré entièrement quadrillé de 5 × 5.
Pourriez-vous y afficher tous les chiffres de 0 à 9 ?
Une diode ne peut servir qu'à l'écriture d'un seul chiffre, et les dix chiffres doivent être convenablement orientés...
Une solution facile existe avec un sept composé de trois diodes (7).
Une autre plus difficile existe également, mais avec un sept composé de quatre diodes (7)...
Trouvez ces deux possibilités...



CARRÉ LATIN ET EN COULEURS

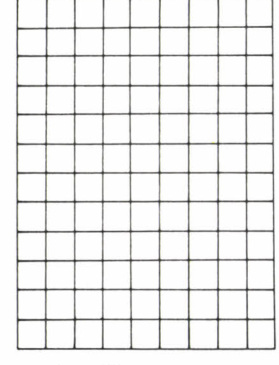
Une boîte de dominos couleurs comporte vingt-huit pièces de sept couleurs (jaune, noir, orange, vert, rouge, mauve, bleu). On retire du jeu tous les doubles, et les trois pièces : R-B ; N-O ; V-M.
Est-il possible de constituer alors un carré latin 6 × 6, dans lequel : aucune couleur n'est contenue deux fois dans une même rangée, dans la même colonne, et dans l'une quelconque des deux principales diagonales... ?



A CHACUN SA PLACE

Voici une grille vierge de cases noires de 9 × 12 cases, et une liste de douze mots de six lettres chacun, donnés dans l'ordre.

F O U R M I
C I T R O N
R I D E A U
S T Y L E T
Y A O U R T
E N F A N T
S I G N A L
V O L U T E
G L A C O N
G U I D O N
A R P E G E
A R O N D E

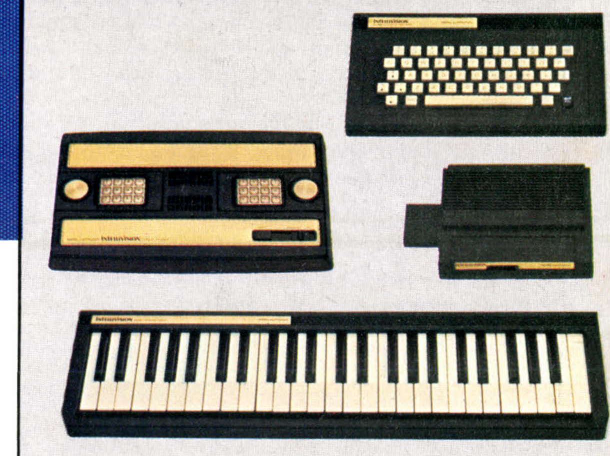


Placez chacun des douze mots sur la grille, un par rangée, de manière que dans chaque colonne, il n'y ait pas deux lettres identiques. On ne placera pas automatiquement la première lettre sur la première case...
Saurez-vous trouver la place de chaque mot ?

solutions pages 127 et 128

ENTREZ DANS LE JEU

DE L'INFORMATIQUE



Clavier Informatique Intellivision : vos premières touches de programmation.

Les ordinateurs ne sont pas toujours d'un abord facile. Le dialogue avec eux exige la connaissance d'un langage élaboré. Le clavier informatique Intellivision vous initiera à un langage BASIC simplifié, pour vous faciliter le contact avec ces surdoués.

Le clavier a toutes les qualités d'un bon pédagogue. Il est patient : il vous fait avancer pas à pas. Il est clair : ses instructions apparaissent en gros caractères à l'écran. Il est prévenant : il vous signale vos erreurs avec un jeu simple de couleurs. Enfin il n'oublie pas qu'on n'apprend bien qu'en s'amusant.

Ce savoir "tout neuf" vous permettra de créer facilement vos propres jeux. En raccordant le clavier à la console de jeux Intellivision, vous pourrez récupérer les personnages de vos cassettes Intellivision. Modifier leur taille, leur graphisme, leur déplacement, et même le décor visuel et sonore dans lequel ils évoluent.

Vous le voyez, avec le clavier Informatique Intellivision c'est une nouvelle aventure qui commence : l'aventure de l'imagination...

Signalons enfin que la console de jeux Intellivision peut également se raccorder à un clavier musical qui vous donnera le plaisir de voir danser les notes sur l'écran en même temps que vous les jouez.

Système Intellivision : l'intelligence est de la partie.

Ogilvy & Mather

INTELLIVISION™

MATTEL ELECTRONICS®

notre jeu en encart

CORTEGE OFFICIEL

scénario :
« Nous sommes sur la Grand-Place où, dans quelques minutes, le président va faire une brève allocution avant de gagner l'aéroport. On m'apprend à l'instant qu'il s'apprête à quitter l'Hôtel de Ville. D'importantes forces de police jalonnent le parcours, le long duquel des manifestants se sont réunis dans l'intention évidente d'interrompre le cortège officiel. Dans les milieux bien informés, on redoute un attentat perpétré par des terroristes se cachant dans la foule des manifestants. C'est la raison pour laquelle des agents des services spéciaux se sont mêlés à la foule afin que le moindre incident soit évité et que notre hôte de marque garde de son séjour le meilleur souvenir. Ici Radio Dum-Dum, je rends l'antenne au studio en attendant l'arrivée du cortège officiel... »

règle du jeu

matériel :
— l'encart et ses pions ;
— du papier et quelques crayons ;
— 2 dés ;

nombre de joueurs : 2, 3 ou 4 ;

principe du jeu : seuls les manifestants et la police sont représentés par des pions. Les terroristes et les agents secrets sont cachés parmi ces pions. Ceux des joueurs qui manipulent ces forces sont ainsi amenés à déplacer des pions appartenant à leurs adversaires.

but du jeu : le vainqueur est celui des joueurs qui, en fin de partie, a le plus de points. Une table des scores indique à chaque joueur, à tout moment du jeu, le nombre de points qu'il gagne ou perd selon qu'il réalise ou non les objectifs qui lui sont assignés.

• objectifs de chaque joueur :

police :
a. empêcher toute tentative d'assassinat ;
b. empêcher que le cortège officiel soit bloqué dans sa progression ;
c. éviter les « bavures » ;
d. conduire le président étranger jusqu'à l'aéroport ;

manifestants :
a. bloquer le plus souvent possible la progression du cortège officiel ;
b. éviter que ne se produise une tentative d'assassinat (afin de ne pas en subir les « retombées politiques ») ;
c. éviter les « bavures » (manifestants blessés ou tués) ;

agents secrets :
a. abattre les deux terroristes qui se cachent parmi les manifestants et ce en un minimum de temps (c'est-à-dire en un minimum de tours de jeu) ;

terroristes :
a. abattre le président ;
b. quitter la ville sans être pris.

Il existe quatre forces dans le jeu (police, manifestants, agents secrets et terroristes) mais seulement deux groupes de pions : ceux de la police et ceux des manifestants. Les agents secrets et les terroristes sont cachés parmi les pions du joueur qui défend les manifestants, mais contrôlés par les joueurs agents secrets et terroristes.

• le terrain :

— il représente la ville (rues et bâtiments) où passe le cortège officiel ;
— le plan est divisé en zones ; chacune d'elles peut être repérée à l'aide d'une lettre et d'un chiffre : l'hôtel de ville est en G1, la Grand-Place en D3-E3-D4-E4 et l'aéroport en A7 ;
— les points, qu'ils soient ou non coloriés, sont les seuls endroits où des pions peuvent prendre place ;
— le cortège officiel (représenté par le pion « voiture présidentielle ») ne peut emprunter que des points coloriés ;
— les points munis de flèches pointant dans la direction d'un bâtiment permettent à des pions de se rendre sur les toits des bâtiments ; les autres non ;
— les toits des bâtiments présentant un point marqué d'un « H » peuvent accueillir un hélicoptère ;
— voir le paragraphe « le début de la partie » pour la pose initiale des pions ;
— voir le paragraphe « discours » pour savoir ce qui se passe sur la Grand-Place.

• les pions :

la police : le joueur qui tient ce rôle dispose de l'ensemble des pions « police », du pion « voiture présidentielle », du pion « président », des pions « voiture de police », « moto » et « hélicoptère ».

En bas et à gauche de chacun des pions représentant des véhicules (moto, voiture, hélicoptère) figure une indication chiffrée concernant le déplacement maximum autorisé (voir déplacement). Tandis qu'en bas et à droite figure le nombre de pions « police » qui peuvent prendre place à bord du véhicule (voir paragraphe « véhicules de police »).

• le début de la partie : la répartition des rôles.

Les règles du jeu sont légèrement différentes selon que l'on joue à 2, à 3 ou à 4 ; mais les différentes actions qui composent un tour de jeu restent identiques (voir tour de jeu). Par tirage au sort ou accord, les joueurs se répartissent les quatre rôles en présence. A quatre joueurs : chacun ne tient qu'un

Pages 65-72 manquantes
(encart "Cortege officiel")

rôle. Il y a un joueur « police », un « manifestants », un « agent secret » et un « terroristes ».
— à 3 joueurs : un joueur cumule police et agents secrets, un joueur manifestants et le troisième, les terroristes (voir jeu à 3) ;
— à 2 joueurs : un joueur police + agents secrets et un joueur manifestants + terroristes (les objectifs sont différents du jeu à 3 ou 4 : voir le paragraphe consacré au jeu à 2) ;

LE JEU A QUATRE

1. les joueurs se répartissent les pions :
— celui qui joue la police prend tous les pions police, les véhicules (motos, voitures, hélicoptère), la voiture présidentielle et le président (qui reste hors jeu jusqu'au discours — voir discours) ;
— celui qui joue les manifestants prend tous les pions manifestants ;
— les deux autres joueurs (terroriste et agent secret) n'ont pas de pions (pour l'instant...) ;

2. le joueur qui joue le rôle des agents secrets choisit et note en secret sur une feuille de papier les numéros de deux manifestants : ce sont ses agents. Les deux numéros choisis doivent obligatoirement être pairs ;

3. le joueur qui défend les terroristes procède de la même manière à la différence qu'il choisit deux manifestants dont les numéros sont impairs. Ce sont les deux terroristes.
Les papiers sont pliés et serviront de preuve le moment venu (intervention des agents secrets contre les terroristes ou tentative d'attentat des terroristes).

4. le joueur qui contrôle la police note sur un morceau de papier la couleur des points que le cortège officiel (la voiture présidentielle) suivra jusqu'à l'arrivée sur la Grand-Place.

5. la pose des pions.
a. la police pose ses pions de la manière suivante :
— la voiture officielle devant l'Hôtel de Ville, sur le point tricolore, dans la zone G1 ;
— chacun des pions police sur des points non colorés. Il peut y avoir 1 ou 2 pions par point, jamais plus. La pratique du jeu montre que, comme dans la réalité, il est utile de jalonner le parcours de pions police, au moins sur les 2/3 du chemin. A vous de juger.
— les pions véhicules (moto et voiture) sur des pions police (les policiers sont alors à l'intérieur) ou à côté de pions police (le véhicule est simplement gardé) ou sur un point encore inoccupé (le véhicule n'est pas gardé) ;
— le pion hélicoptère dans la zone A 7 sur le toit de l'aéroport.
b. le joueur manifestant pose tous ses pions :
— à raison d'un ou deux sur des points non coloriés encore inoccupés ; jamais sur un point où se trouve un pion police.
— quand tous les pions sont posés suivre la procédure décrite dans le paragraphe « tour de jeu ». Précisons que lors de la pose, les manifestants ne peuvent être placés sur un toit. Au premier tour, le joueur police montre la feuille sur laquelle il a inscrit la couleur du chemin qu'il empruntera pour aller jusqu'à la Grand-Place.
Désormais, tous les points (de toit ou au sol), coloriés ou non, sont accessibles à tous les pions (voir déplacements). Toutefois, les manifestants ne peuvent franchir les barrières de la Grand-Place.

• le tour de jeu
Chaque tour de jeu se décompose en une série d'actions présentées ci-dessous. Ce découpage du tour de jeu est valable quel que soit le nombre de joueurs.

	Police	Agent secret	Manifestant	Terroriste
Pour chaque blocage du cortège officiel (pion voiture présidentielle)	– 20	—	+ 80	—
Le cortège n'a jamais été bloqué	+ 100	—	– 30	—
Pour chaque bavure	– 30	—	– 20	—
Pour un terroriste abattu avant un attentat	+ 200	+ 200	—	– 50
Président blessé	– 100	—	– 50	+ 200
Président tué	– 150	– 50	– 100	+ 200
Pour un terroriste abattu après tentative d'attentat (réussie ou non)	+ 70	+ 100	– 50	– 30
Président idemne à l'aéroport	+ 200	—	+ 100	– 50
Après une tentative d'attentat les 2 terroristes s'échappent	– 100	– 150	—	+ 100
Un seul s'échappe	– 50	– 100	—	+ 200

Table des scores.

a. déplacement du pion « voiture présidentielle » vers un point colorié voisin de celui où elle se trouve, dans la direction de l'aéroport. Si ce point est occupé, il n'y a pas de déplacement. Quelle qu'en soit la raison, les joueurs appliquent les conséquences du « blocage » en lisant la table des scores ;

b. tentative d'assassinat par le ou les pions terroristes s'ils remplissent les conditions requises pour le faire (voir tirs) ;

c. éventuelle riposte des pions police ou agents secrets s'il y a eu tentative d'assassinat (voir tirs) ;

d. tentative d'arrestation d'un ou deux terroristes par les pions police ou agents secrets si les joueurs qui contrôlent ces forces croient avoir localisé les pions terroristes (voir tirs) ;

e. déplacement des pions police, application immédiate des règles concernant les contacts police/manifestants, tirs éventuels de la police sur le ou les terroristes découverts, éventuelles « bavures » (voir table des scores) ;

f. déplacement des pions « manifestants » ;

g. le joueur qui contrôle les deux agents secrets déplace quatre pions manifestants de son choix portant des numéros pairs ; parmi les pions déplacés peuvent se trouver ou non les pions manifestants qu'il a choisis comme agents secrets ;
— application immédiate de la règle des contacts entre police et manifestants (voir déplacement des pions police) ;
— tirs possibles sur les pions terroristes ;

h. le joueur qui contrôle les terroristes déplace quatre pions manifestants de son choix portant des numéros impairs ;
— éventuelle tentative d'attentat.

• les déplacements

a. les pions police :
— chaque pion police peut se déplacer vers un point voisin inoccupé, vers un point voisin déjà occupé par un autre pion police (mais pas 2), vers un point occupé par 1 ou 2 manifestants ;

— si le point sur lequel aboutit un pion police est occupé par un ou deux manifestants, il y a contact. Dans ce cas, le joueur manifestant doit déplacer immédiatement son ou ses pions au contact du pion police. Le ou les pions manifestants sont alors dirigés (ensemble ou séparément) vers un ou des points voisins ne comptant pas de pion police.
Le joueur contrôlant les manifestants doit faire reculer ses pions de manière que, finalement, il n'y ait jamais plus de deux pions manifestants par point. Cela peut signifier qu'à certains moments trois pions manifestants peuvent être ensemble sur un même point ; alors, l'un d'eux doit immédiatement quitter ce point ;

— un pion manifestant qui ne peut plus être déplacé que vers un point voisin contenant un pion police est « interpellé » : il est immédiatement retiré du jeu.

— un ou deux pions police peuvent se diriger vers un point voisin occupé par une moto, une voiture ou un hélicoptère posé sur un toit. Ils peuvent alors être placés au-dessous du pion véhicule, si le joueur le décide. Si ce n'est pas le cas, on considérera que les pions police sont à côté du véhicule, mais ne l'empruntent pas (ils le gardent).

b. les manifestants :
à son tour de jouer le joueur qui contrôle les pions manifestants déplace tous ses pions ou seulement quelques-uns, voire aucun. Le déplacement se fait de point en point, vers un point voisin. Le pion manifestant ne peut être déplacé que vers un point inoccupé ou un point contenant déjà un autre pion manifestant. Un pion manifestant ne peut jamais être conduit sur un point sur lequel est présent un pion police, à fortiori deux.

— un pion manifestant peut emprunter un véhicule de police s'il est vide et la case sur laquelle il se trouve est inoccupée. Au tour suivant, le pion acquiert les capacités de déplacement du véhicule.

— un ou deux pions manifestants peuvent aller sur un toit après avoir séjourné au moins un tour sur un point fléché désignant le bâtiment.

c. la voiture présidentielle :
le pion voiture présidentielle est déplacé par le joueur police. Celle-ci est déplacée d'un point colorié vers un autre point colorié voisin inoccupé, dans la direction de l'aéroport. Si cela est impossible, quelle qu'en soit la raison, il y a blocage de la voiture officielle (application de la table des scores à chaque fois que cela se produit).
A la suite d'une tentative d'attentat, la voiture présidentielle peut se déplacer deux fois de suite en direction de l'aéroport pour autant que les points coloriés soient inoccupés.

d. les véhicules de police
— la moto :
elle peut se déplacer de 3 points par tour de jeu en portant 2 pions police. Elle ne circule qu'au sol. Au contact de pions manifestants, le joueur applique la règle qui régit les contacts police/manifestants (voir déplacement des pions police).

— la voiture de police :
elle peut se déplacer de 2 points par tour en portant 3 pions police. Elle répond aux mêmes règles que la moto.

— l'hélicoptère :
il peut se déplacer de 4 zones par tour ; 3 seulement s'il décolle ou atterrit.
Montée des policiers dans l'hélicoptère : dès que l'hélicoptère s'est posé sur un bâtiment, les pions police qui se trouvent sur le toit sont placés sous le pion hélicoptère. L'hélicoptère ne peut transporter plus de 4 pions police à la fois.
Lorsque l'hélicoptère se pose sur un bâtiment, les pions police peuvent sortir de l'hélicoptère. Ils doivent être immédiatement répartis sur le toit et les points adjacents au bâtiment de manière à respecter la règle des deux pions par point. Si cela s'avère impossible, certains pions police devront rester dans l'hélicoptère.
N'importe lequel de ces véhicules peut être pris par un manifestant s'il n'est pas gardé par un pion police et qu'il est vide de tout occupant. Les déplacements ont alors lieu de la même manière que précédemment.

• le discours

Dès que la voiture présidentielle atteint le point 1 de la Grand-Place, le moment du discours est arrivé. Le pion voiture présidentielle est placé sur le point 1 et le pion président est placé sur la tribune officielle, au centre de la Grand-Place. C'est l'un des endroits où il est le plus vulnérable. Au tour suivant la voiture présidentielle est déplacée vers le point 2 et enfin au tour suivant sur le point 3. Dès que la voiture est placée sur le point 3, le discours est terminé et le pion président est retiré du jeu. Au tour suivant, la voiture officielle reprend ses déplacements sur les points de couleur.

Au moment où la voiture présidentielle est sur le point 2 le joueur police doit choisir quel chemin il empruntera pour se rendre à l'aéroport. Il note la couleur du chemin choisi sur un morceau de papier. Il devra le rendre public au moment où la voiture présidentielle quittera le point 3.

• les tirs :

— le joueur qui contrôle les terroristes (comme celui qui contrôle les agents secrets) doit obligatoirement révéler la vraie nature du pion « manifestant » qui a été blessé ou tué à la suite d'un tir, s'il s'agit d'un agent secret ou d'un terroriste. Cela peut se produire à la suite d'un tir direct ou d'une bavure.
Quand un pion terroriste est à portée de tir de la voiture présidentielle ou du président lui-même, le joueur qui le manipule, quand vient son moment de jouer, annonce : « je tire ! ». Il désigne le pion qui agit et montre pour preuve la feuille de papier sur laquelle il a noté le numéro du pion terroriste.
Lors du tir d'un agent secret la procédure est la même. Il reste à vérifier si les conditions de tir sont réunies.

a. au niveau du sol :
un pion police, agent secret ou terroriste peut tirer sur un autre pion si ce pion est sur un point voisin du tireur ; il n'est possible de tirer d'un point vers un autre point voisin que si les deux points sont reliés par un trait.

b. d'un toit :
le tir peut atteindre tous les points, coloriés ou non qui se trouvent dans la même zone quelle que soit leur position (jet de grenade) ; il est toujours possible de tirer d'un toit vers un autre toit.

Dans tous les cas, les joueurs qui tirent consultent dans le tableau des tirs ceux qui les concernent, lancent deux dés et appliquent les conséquences du tir.

— un pion blessé ou tué est immédiatement retiré du jeu ;
— un terroriste ou un agent secret blessé n'est pas retiré du jeu mais ne peut plus se déplacer. Il peut continuer à faire feu. Pour les terroristes, comme pour les agents secrets, la seconde blessure est fatale.

le terroriste tire \ dés	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
d'un point non colorié	—	—	BV	—	B	T	B	—	BV	—	—
d'un point colorié	—	—	BV	B	B	T	B	B	BV	—	—
à partir d'un véhicule	—	T	—	B	BV	B	BV	B	—	T	—
l'agent secret tire \ dés	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
vers un point quelconque	T	T	T	B	—	—	—	B	T	T	T
d'un véhicule	T	T	B	—	—	—	—	—	B	T	T
de l'hélicoptère	T	B	—	—	—	—	—	—	—	B	T
la police tire \ dés	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
d'un point quelconque	T	T	B	—	BV	BV	BV	—	B	T	T
d'un véhicule	T	T	B	BV	BV	—	BV	BV	B	T	T
de l'hélicoptère	BV	B	BV	BV	T	BV	B	BV	BV	B	BV

Légende : — : raté ; B : blessé ; T = tué ; BV : bavure

Table des tirs.

les ripostes :

elles interviennent dès qu'un terroriste a fait feu ou à tout moment, une fois que l'un d'entre eux est découvert.
L'agent secret (ou les deux) annonce qu'il tire en désignant le pion manifestant concerné. Le joueur montre alors la feuille de papier sur laquelle est inscrit le numéro du pion agent secret. Il est dès lors connu de tous. La procédure de jeu est identique à la précédente : lancer deux dés et consulter la table des tirs. Les pions police peuvent à leur tour faire feu, mais ils tirent moins bien que les agents secrets. Attention aux bavures...

tirs précédant l'action des terroristes :

à tout moment du jeu, celui qui manipule les agents secrets ou les pions police peut avoir acquis la « certitude » que tel ou tel pion manifestant est en fait un terroriste. Il peut y avoir tir à n'importe quel tour de jeu. Le pion police qui tire doit remplir les conditions précédemment évoquées et suivre la procédure de tir (lancer de dés, lecture de la table).

Un agent secret peut faire de même, mais il est contraint dans ce cas de révéler sa nature d'agent secret. Le joueur apporte la preuve que le manifestant qui fait feu est un agent secret en rendant public sa feuille secrète.

Cette action ne se fonde que sur des présomptions et les risques de bavures sont importantes.

• **les bavures :**

elles ne concernent que les pions police. Elles se produisent dans deux cas :

a. après un tir réussi sur un pion manifestant supposé être un terroriste, mais qui n'en est pas un (appliquer la table des scores, p. 73).

b. après un tir raté (d'après la table des tirs), si le manifestant (pris pour un terroriste) est à côté d'un autre manifestant, c'est le manifestant qui n'était pas visé qui est touché.
Dans les deux cas, le manifestant touché est immédiatement retiré du jeu.
Lorsqu'une bavure concerne un agent secret ou un terroriste, les joueurs qui manipulent ces pions doivent l'annoncer. Cela peut se produire quand un policier tire sur un manifestant qu'il croit être un terroriste (mais n'en est pas un) ; c'est le pion situé sur le même point qui est blessé. Si ce pion touché par mégarde est un agent secret ou un terroriste, le joueur concerné doit l'annoncer.

LE JEU A TROIS

Lorsque l'on joue à trois, les rôles se répartissent de la manière suivante : 1 joueur police, 1 joueur manifestant et 1 joueur terroriste.

Les différences par rapport au jeu à 4 sont les suivantes :

— le joueur terroriste déplace 4 pions police et 4 pions manifestant par tour de jeu. Le déplacement des pions police par le terroriste correspond à la simulation d'envoi d'ordres par talkie-walkie aux forces de police par les terroristes.

— le joueur police contrôle 2 agents secrets parmi les manifestants (pions qu'il choisit en secret) ;

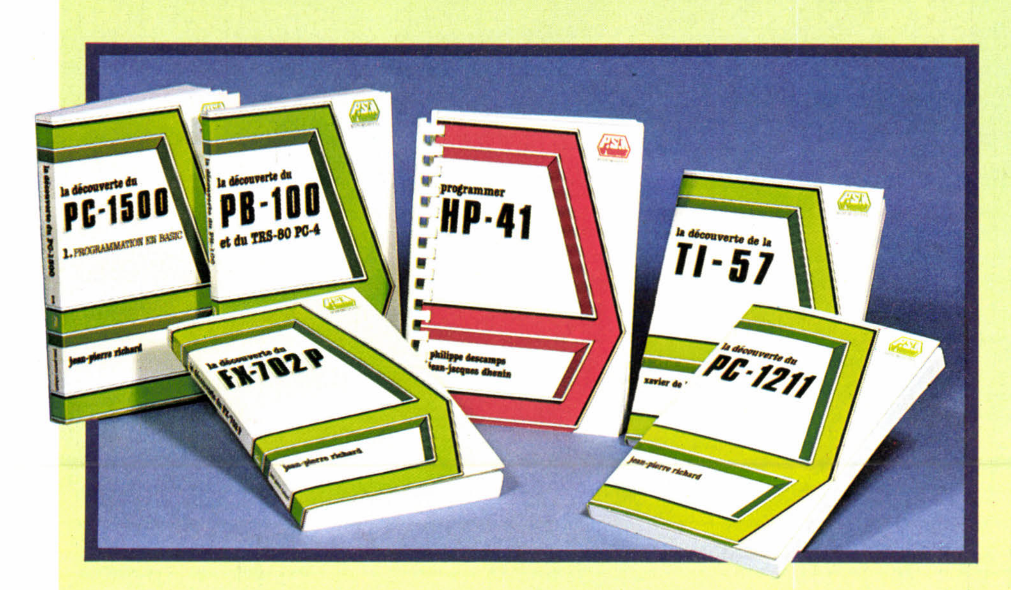
— le joueur manifestant peut déplacer 2 pions police par tour. Cette procédure simule la provocation des forces de Police par jet de pierres.

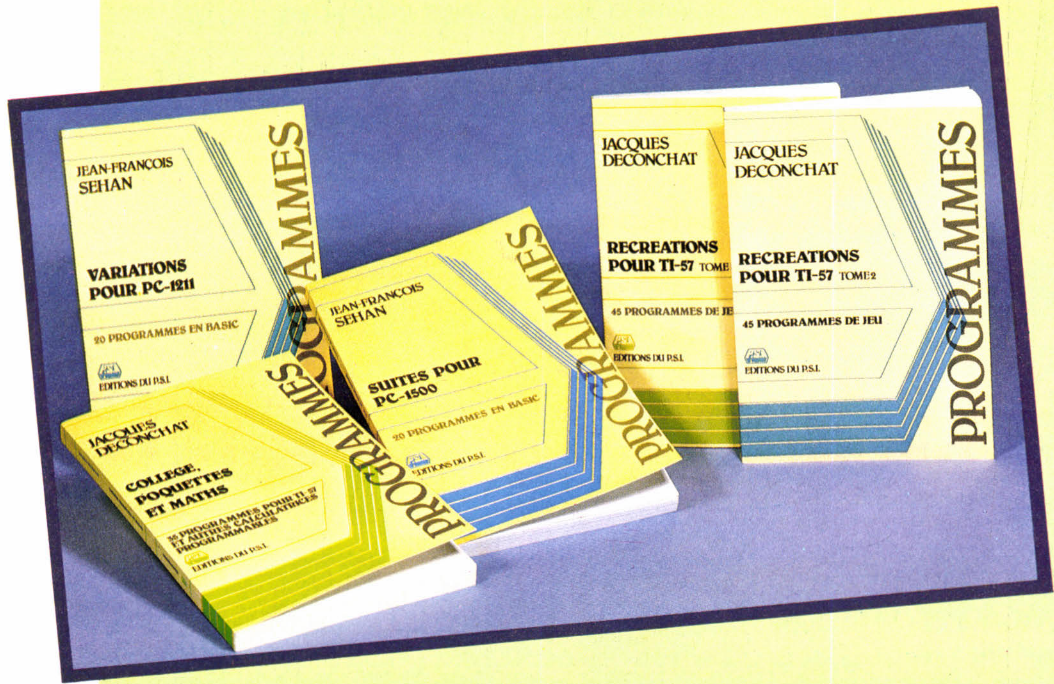
LE JEU A DEUX

Il n'y a qu'un joueur manifestant et un joueur police. Ils assument également les rôles d'agents secrets et de terroristes. Le joueur police choisit parmi ses pions, 2 pions de rang pair qui seront agents secrets (déguisés en policiers) et 2 pions manifestants de rang pair (agents secrets déguisés en manifestants). L'autre joueur procède de même mais en choisissant au total 4 pions de rang impair, 2 parmi les manifestants et 2 parmi les pions police (des terroristes déguisés).

Jean-Charles et Sylvie Rodriguez ●

DES LIVRES POUR VOS POQUETTES...





matériels

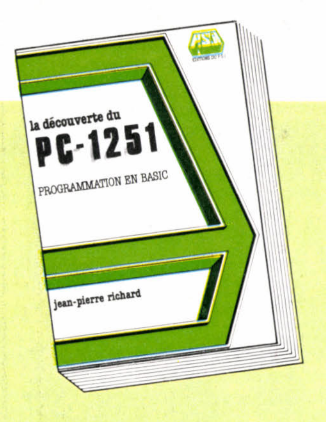
La découverte du PB-100
La Pierrick Moigneau
Ce livre dévoile progressivement toutes les facettes de l'ordinateur de poche Casio PB-100 et du Basic à l'aide de nombreux exemples d'application, permettant ainsi aux novices d'entrer en douceur dans le monde de l'informatique.
Série verte - *Format : 14,5 × 21*
168 pages - 82,00 FF

La découverte du PC-1500
par Jean-Pierre Richard
Un ouvrage pour les néophytes curieux qui veulent en savoir plus sur leur ordinateur de poche PC-1500 (ou TRS-80 PC-2). Quelles instructions et commandes emploie-t-il ? Quels types de variables utilise-t-il ? Comment la mémoire est-elle structurée ? Toutes ces questions et bien d'autres trouvent leur réponse dans ce premier tome de "La découverte du PC-1500". Un manuel riche de tous les éléments nécessaires à la programmation en Basic, largement complété d'exercices, d'exemples d'application et... d'un index.
Série verte. *Format : 14,5 x 21*
208 pages - 92,00 FF

La découverte du PC-1211
par Jean-Pierre Richard
Au fil des chapitres, cet ouvrage fera découvrir au non initié instructions et commandes, variables et mémoires, fonctions périphériques. Enrichi d'exercices d'applications et d'un index, ce manuel fournit à l'utilisateur tous les éléments de base nécessaires à la programmation en langage Basic du PC-1211 (ou TRS-pocket).
Série verte - *Format : 14,5 x 21*
152 pages - 82,00 FF

La découverte de la TI-57
par Xavier de la Tullaye
S'adressant aux débutants, cet ouvrage les conduira, dans un langage clair, de l'élémentaire 2 + 2 à des programmes perfectionnés. Après une étude fonctionnelle de la calculette, la programmation est expliquée progressivement, de la conception à la réalisation en s'appuyant sur de nombreux exemples.
Série verte - *Format : 14,5 x 21*
144 pages - 72,00 FF

La découverte du FX-702 P
par Jean-Pierre Richard
Instructions et commandes, variables et mémoires, fonctions périphériques, cet ouvrage fournit aux débutants tous les éléments de base nécessaires à la programmation en langages Basic de la Casio FX 702 P. Il est complété de nombreux exemples et exercices d'application.
Série verte - *Format : 14,5 x 21*
216 pages - 92,00 FF



programmes

Récréations pour TI-57 - *Tome 1*
par Jacques Deconchat
Un recueil de quarante-cinq programmes de jeux très divers adaptés pour l'ordinateur de poche TI-57. Un exemple d'exécution est fourni avec chaque programme permettant de vérifier son bon fonctionnement et de mieux percevoir les différentes techniques d'affichage utilisées.
Série verte - *Format : 17 x 25*
168 pages - 82,00 FF

Récréations pour TI-57 - *Tome 2*
par Jacques Deconchat
45 nouvelles idées de jeux pour votre TI-57. Cependant des indications sur l'adaptation à d'autres machines sont fournies en annexe.
Série bleue - *Format : 17 x 25*
176 pages - 82,00 FF

Collèges - Poquettes et Maths
par Jacques Deconchat
Ce livre destiné aux élèves des classes de collège et à tous ceux qui cherchent à mieux saisir les techniques de programmation des calculatrices programmables, propose 35 programmes d'arithmétique, d'algèbre et de géométrie.
Série verte - *Format : 17 x 25*
200 pages - 92,00 FF

Variations pour PC-1211
par Jean-François Sehan
Un recueil de programmes exploitant au maximum les possibilités de l'ordinateur de poche PC-1211 (ou TRS-80 pocket). 20 variations sont proposées, du jeu des moutons aux histogrammes en passant par la gestion de fichier et les conjugaisons.
Série bleue - *Format : 17 x 25*
136 pages - 82,00 FF

Suites pour PC 1500
par Jean-François Sehan
Destiné aux possesseurs de Sharp PC-1500 et de PC-2 Tandy, cet ouvrage aborde, par l'exemple, la programmation de ces "micros-poches".
Alors, sur la base de ces 20 programmes, partez tout chuss sur les pistes enneigées, transformez votre "poquette" en piano, éditez les factures de vos clients et... inventez-en d'autres !...
Série bleue - *Format : 17 x 25*
160 pages - 82,00 FF

La découverte du PC-1251
par Jean-Pierre Richard
Comment aborder la programmation du Sharp PC-1251? C'est ce que découvriront les utilisateurs du PC-1251. Citons parmi les principaux thèmes traités : instructions et commandes, variables et mémoires, sous-programmes et traitement de chaînes, gestion des périphériques. Quelques exercices d'application et un index viennent compléter ce manuel qui fournira à l'utilisateur tous les éléments de base indispensables à la programmation en langage Basic.
Série verte - 224 pages - 92,00 FF

... ET POUR VOTRE SINCLAIR

Le petit livre du Spectrum
par Trevor Toms
Destiné aux utilisateurs du ZX Spectrum, ce livre présente douze applications ludiques exploitant au maximum les possibilités de graphismes, de sons et de couleurs du dernier né de chez Sinclair. Les lecteurs apprécieront tout particulièrement un chapitre clair et complet sur l'utilisation des codes machines, ainsi que celui concernant l'emploi de la ROM pour ses propres programmes.
Format 14,5 × 21
160 pages - 82,00 FF

Clefs pour le ZX81 et le Timex 1000
par Jean-François Sehan
Comment gagner du temps... Sans en perdre à glaner de ci de là tous les renseignements techniques dont vous avez besoin pour bien utiliser votre Sinclair. Les "Clefs" c'est : - la liste des instructions Basic commentées - les mnémoniques de l'assembleur Z 80 et leurs codes objets - les points d'entrée de la ROM Basic - des explications sur les variables système. Et c'est également : - les caractéristiques des principales extensions - une liste d'astuces pour mieux utiliser l'écran, les cassettes et les programmes en langage machine.
Format 14,5 × 21
96 pages - 82,00 FF

102 programmes pour ZX Sinclair et Timex
Sinclair ZX 81 et ZX Spectrum-Timex 1000, 1500 et 2000
par Jacques Deconchat
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Au fil de ces 102 programmes de jeux il vous guidera dans l'exploration du Basic Sinclair. Les programmes sont classés par niveaux, chaque niveau faisant appel à de nouvelles connaissances. Des instructions correspondant à chaque niveau sont présentées et commentées avec des remarques concernant les points spécifiques du ZX81 et du ZX Spectrum. Tous les jeux sont décrits, et les programmes abondamment commentés ; un exemple d'exécution est fourni pour chaque version (ZX81 et ZX Spectrum). Ecrits pour le ZX81 dans sa version de base (1 K octet), pour le ZX Spectrum et pour les Timex 1000, 1500 et 2000.
Série verte - *Format 17 × 25*
240 pages - 102,00 FF



AGRAPH



JS 11

Envoyez ce bon accompagné de votre règlement à P.S.I. DIFFUSION ou pour la Belgique et le Luxembourg à P.S.I. BENELUX (voir table de conversion en FB ci-contre)

Nom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
☐ *Paiement par chèque joint* ☐ *Paiement en FF par carte bleue VISA (à P.S.I. DIFFUSION uniquement)*
N° ______ Date d'expiration ______
Signature (obligatoire pour paiement par carte de crédit)

Table de conversion en FB
35,00 FF = 250,00 FB
50,00 FF = 385,00 FB
65,00 FF = 500,00 FB
72,00 FF = 555,00 FB
82,00 FF = 635,00 FB
92,00 FF = 710,00 FB
102,00 FF = 785,00 FB
112,00 FF = 865,00 FB
120,00 FF = 925,00 FB
122,00 FF = 940,00 FB
185,00 FF = 1425,00 FB

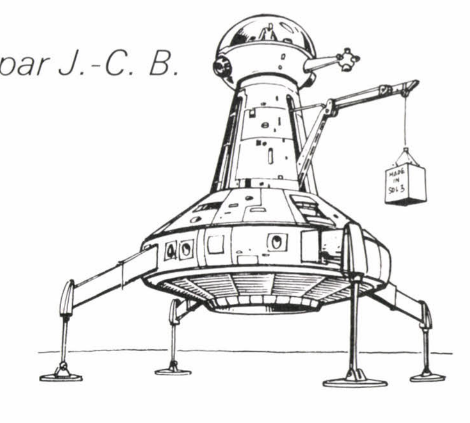
P.S.I. DIFFUSION
BP 86
77402 Lagny-s/Marne Cedex
FRANCE
Téléphone (6) 006.44.35
P.S.I. BENELUX
5, avenue de la Ferme Rose
1180 Bruxelles
BELGIQUE
Téléphone (2) 345.08.50

au Canada
SCE Inc.
65, avenue Hillside
Montréal (Westmount)
Québec H 3 2 1 W 1
Tél. : (514) 935.13.14.

en Suisse
CRISPA
Case postale 152
Chemin Ste Agnès des Roches 8 A
1701 Fribourg
Tél. : (037) 26.43.43



questions de logique *par J.-C. B.*



COOPÉRATION SUR BARZOOM

Coopérer veut dire réaliser quelque chose avec quelqu'un. Saurez-vous coopérer avec ces énigmatiques Barzoomiens, dont le moins qu'on puisse dire est qu'ils ont une notion très particulière de la coopération...

Vous êtes coopérant de sixième classe, option « Premier contact ». C'est votre première affectation. Votre premier « Premier contact ».

Toutes les civilisations galactiques n'ont pas choisi la voie du développement technologique. Certaines ont atteint un très haut niveau de connaissance dans tous les domaines tout en gardant un mode de vie simple. C'est le cas de la planète Barzoom, récemment découverte. Vous êtes mandaté pour négocier l'accord suivant : les Barzoomiens donneront aux Terriens leur savoir mathématique ; en échange, les Terriens leur donneront leurs connaissances technologiques.

Les Barzoomiens sont divisés en trois catégories :

• les Menteurs, qui ne prononcent que des phrases fausses ;

• les Alternatifs, qui prononcent alternativement des phrases vraies et des phrases fausses. Par exemple, un Alternatif dira successivement :
— je suis un Barzoomien ;
— je suis un Terrien ;
— 2 + 2 = 4 ;
— 2 + 2 = 5 ;

• les Perroquets, qui ne parlent jamais les premiers, et qui prononcent une phrase vraie après qu'un interlocuteur quelconque a prononcé une phrase vraie, une phrase fausse après une phrase fausse, une phrase interrogative après une phrase interrogative, etc.

Les Terriens sont incapables de savoir a priori à quelle catégorie appartient un Barzoomien. Par contre, grâce à un sixième sens, tout Barzoomien reconnait immédiatement la catégorie de tout autre Barzoomien.

1 LE FILOGRAPHE

Vous êtes accueilli dans une sorte de pyramide végétale par un Barzoomien à l'air revêche. Vous allez commencer modestement, en présentant un filographe et un ébullioscope. La démonstration finie, vous demandez au Barzoomien : « Le filographe ou l'ébullioscope vous intéresse-t-il ? ». Il vous répond en prononçant trois phrases :

1. le filographe m'intéresse ;
2. l'ébullioscope m'intéresse ;
3. l'affirmation précédente est vraie.

Le filographe intéresse-t-il le Barzoomien ?

2 MODULATEUR ET CITAMOMÈTRE

Vous n'allez pas rester sur un échec. Vous trouvez un autre Barzoomien et vous lui présentez cette fois deux appareils nettement plus sophistiqués, un modulateur sélectif et un citamomètre asymétrique. Là encore, la démonstration terminée, vous demandez au Barzoomien : « Le modulateur ou le citamomètre vous intéresse-t-il ? ». Le Barzoomien vous répond en trois phrases successives :



1. je m'intéresse au modulateur ;
2. si je m'intéresse au modulateur, je m'intéresse également au citamomètre ;
3. l'affirmation précédente est fausse.

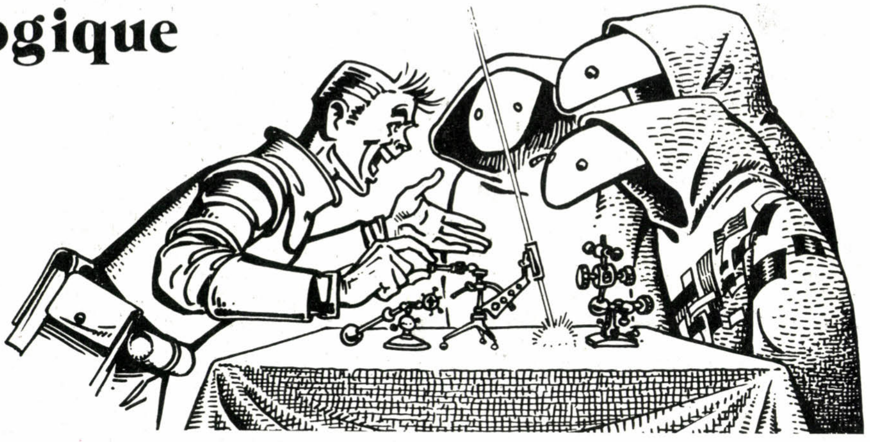
Le Barzoomien s'intéresse-t-il au modulateur et au citamomètre ?







questions de logique



3 PALPEUR OU PAS PALPEUR !

De retour dans votre vaisseau avec tous les appareils refusés. Une bonne nuit de repos. Un peu courte toutefois. Elle ne dure que six heures sur Barzoom. Pensif, vous regardez votre cargaison. Qu'allez-vous choisir ? Vous prenez quelques outils de précision. Plus tard, vous présentez à trois Barzoomiens un palpeur réticulaire, un multi-laser réversible et un micro-sondeur à sensibilité variable. Vous leur demandez : « Voulez-vous que je vous laisse ces outils ? ». Les trois Barzoomiens, que nous désignerons par A, B et C, et parmi lesquels ne se trouve aucun Alternatif, vous répondent :

A : je veux le palpeur ;
B : je veux le multi-laser ;
C : je veux le micro-sondeur ;
A : je veux le multi-laser ;
B : je veux le micro-sondeur ;
C : je veux le palpeur.

Voilà enfin qui semble positif. Qu'allez vous donner à qui ?

PARADOXES LOGIQUES : LES DIFFÉRENTS INFINIS MATHÉMATIQUES

Nous avons vu précédemment trois des fondements de la théorie des ensembles infinis, et les paradoxes logiques qu'ils entraînent. L'axiome de l'infini (n° 12, pages 42 et 43, et n° 14, page 76). La définition de l'équipotence (n° 19, page 44). La démonstration de la diagonale de Cantor (n° 21, page 34).

Rappelons que cette démonstration a pour objet de montrer que l'ensemble des nombres réels compris entre 0 et 1 est plus « nombreux » que l'ensemble des nombres entiers. Reprenons cette démonstration en mettant les nombres réels, non pas en numération décimale, mais en numération binaire, de façon à mettre en évidence la principale remarque formulée dans le n° 21 à l'encontre de cettre démonstration.

On va raisonner par l'absurde et supposer qu'on ait pu classer les nombres réels compris entre 0 et 1 et associer à chacun un nombre entier. On obtient le tableau :

nombre réel	nombre entier associé
0, 1 0 0 1...	1
0, 0 1 1 0...	2
0, 1 1 0 0...	3
0, 1 0 1 0...	4
....	...

Formons alors un nombre **a**, obtenu en suivant la diagonale de la colonne de gauche, en prenant le premier chiffre après la virgule du premier nombre, le deuxième chiffre après la virgule du deuxième nombre, etc. Sur notre exemple, on obtient ainsi le nombre :

a = 0,1100...

A partir de **a**, formons le nombre **b**, « inverse » de **a**, en ce sens que si **a** comporte un 1 à la p^{e} place, **b** comporte un 0, et réciproquement. On aurait ainsi : **b** = 0,0011...

Le nombre **b** diffère du premier nombre de la colonne de gauche par le premier chiffre après la virgule, du deuxième nombre par le deuxième chiffre, et plus généralement, du n^{e} nombre par le n^{e} chiffre. On était parti de l'hypothèse que la colonne de gauche contenait tous les nombres réels compris entre 0 et 1. Or on a formé un nombre **b** qui ne figure pas dans cette colonne. Contradiction. C'est donc que les nombres réels sont plus « nombreux » que les nombres entiers. CQFD.

Questions :

1. Outre l'hypothèse précédente, une seconde hypothèse a été émise au cours de la démonstration. Laquelle ?

2. Deux hypothèses ont été émises. On aboutit à une contradiction. Faut-il rejeter les deux hypothèses ? Ou bien une seule ? Dans ce cas, laquelle des deux ?

3. Quel raisonnement logique conduit à réfuter la seconde hypothèse plutôt que la première ?

4. Il faut donc rejeter la seconde hypothèse. Mais la conclusion « **b** n'existe pas » est partielle. Quelle conclusion complète doit-on tirer du rejet de la seconde hypothèse ?

5. Si N est l'ensemble des nombres entiers et P (N) l'ensemble des parties de N, peut-on trouver une représentation des parties de N telle que la démonstration montrant que l'ensemble P (N) est plus « nombreux » que l'ensemble N soit logiquement équivalente à la démonstration précédente ? Et par là, que cette démonstration suscite la même critique ?

6. Plus généralement, la même critique s'applique-t-elle si A est un ensemble quelconque et P (A) l'ensemble des parties de A (1) ?

Les solutions des questions 5 et 6 paraîtront dans le prochain numéro. Solutions des quatre premières questions page 128.

(1) La démonstration correspondante est le théorème de Cantor: card P (A) > card A.

4 QUELLES CATÉGORIES ?

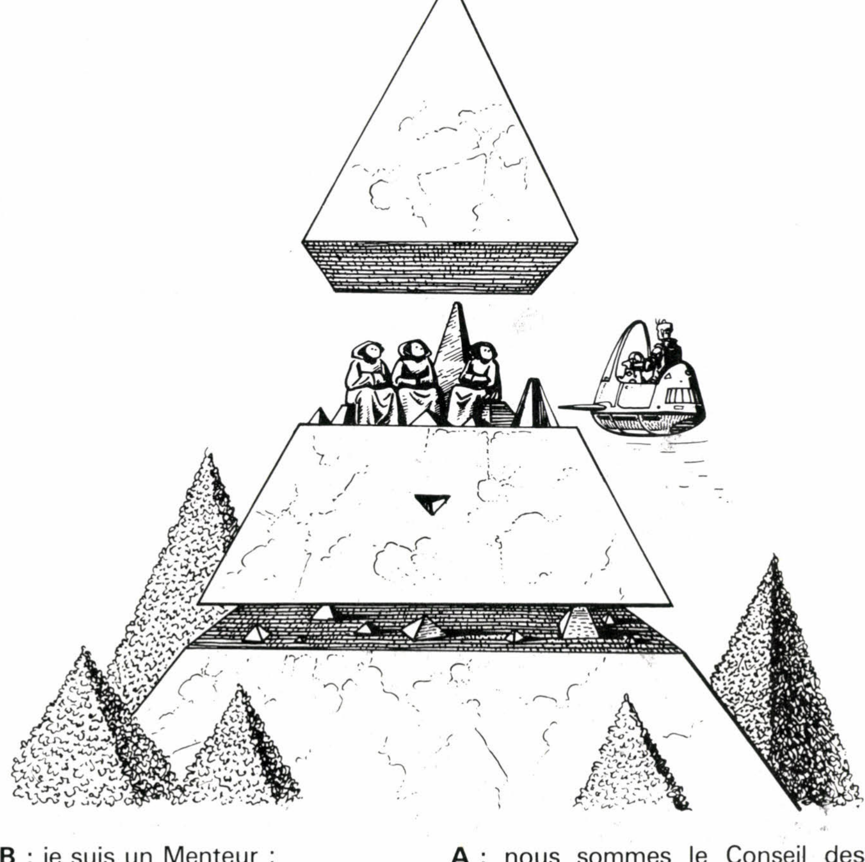
Vous cherchez à connaître l'organisation de cette planète. Il semble n'y avoir aucune police, aucune hiérarchie, aucune autorité locale ou planétaire. Vous déambulez dans la ville, lorsque vous êtes abordé par deux Barzoomiens, l'air passablement éméchés, qui vous disent, sans que vous leur ayez adressé la parole :

A : je suis un Alternatif ;
B : je suis un Menteur ;
A : B est un Menteur ;
B : A est un Alternatif.

Ces quatre phrases paraissent cohérentes. Mais vous avez appris à vous méfier. Sachant que les deux Barzoomiens appartiennent à deux catégories différentes, quelles sont ces catégories ?

5 L'ANNULATEUR DE GRAVITÉ

Rien n'étonne donc ces Barzoomiens qui semblent à peine vous



prêter attention. Ils n'ont même pas remarqué que vous parliez leur langage par l'intermédiaire de votre traducteur automatique. Vous allez chercher à les épater. Vous abordez trois Barzoomiens. Vous leur présentez d'abord votre traducteur universel, en parlant successivement Algolien, Arcturien, Dénébien et Capellien. Puis vous faites une expérience de lévitation avec votre annulateur de gravité. La démonstration terminée, les trois Barzoomiens, l'air quand même un peu ébahis, vous disent :

A : l'annulateur nous intéresse ;
B : l'annulateur et le traducteur nous intéressent ;
C : l'annulateur nous intéresse, mais pas le traducteur ;
A : l'annulateur ne nous intéresse pas ;
B : l'annulateur ou le traducteur nous intéresse ;
C : l'annulateur nous intéresse ou le traducteur ne nous intéresse pas.

L'annulateur de gravité intéresse-t-il les trois Barzoomiens ?

6 DISTORSEUR OU DÉPHASEUR ?

C'est à désespérer. Il faut sortir le grand jeu. Avec l'aide de votre appareil de levage, vous disposez autour de votre vaisseau un distorseur omni-directionnel, un moteur photonique, et un déphaseur temporel. Les trois Barzoomiens, un Menteur, un Perroquet et un Alternatif, à qui vous avez présenté ces fleurons de la technologie terrienne, vous disent :

A : je suis un Alternatif ;
B : je suis un Menteur ;
C : je suis un Perroquet ;
A : B est un Alternatif et le distorseur nous intéresse ;
B : C est un Perroquet et le moteur nous intéresse ;
C : A est un Menteur et le déphaseur ne nous intéresse pas.

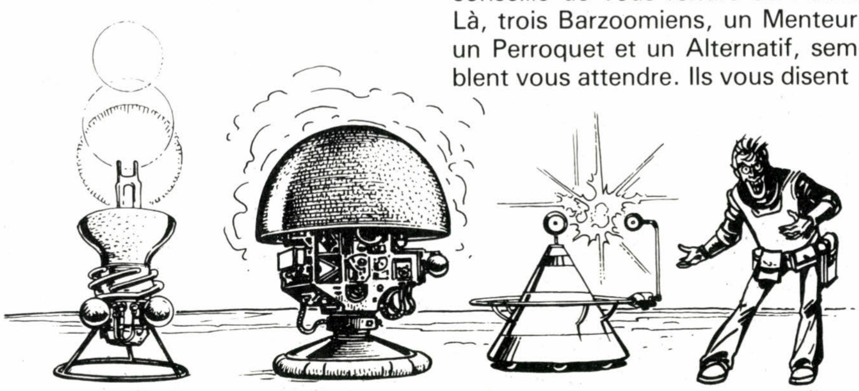
Qu'est-ce qui intéresse les Barzoomiens ?

7 LE CONSEIL DES SAGES

Six mois plus tard, vous avez vanté tous les mérites de votre panoplie sans aucun succès. Il faut pourtant mener à bien votre mission. On vous conseille de vous rendre au Palais. Là, trois Barzoomiens, un Menteur, un Perroquet et un Alternatif, semblent vous attendre. Ils vous disent :

A : nous sommes le Conseil des Sages, ou le Conseil des Sages dirige cette planète ;
B : si nous vous donnons notre savoir mathématique, vous nous donnez vos connaissances technologiques ;
C : vous avez réussi votre mission, et elle ne s'arrête pas ici ;
A : de deux choses l'une : ou bien nous sommes le Conseil des Sages ; ou bien le Conseil des Sages dirige cette planète ;
B : nous ne vous donnons pas notre savoir mathématique, ou vous nous donnez vos connaissances technologiques ;
C : si vous avez réussi votre mission, elle s'arrête ici.

Voilà qui parait bien contradictoire. Avez-vous réussi votre mission ? Allez-vous la poursuivre avec l'espoir de la réussir ?



solutions pages 128 et 129

QUESTIONS DE LOGIQUE

Et maintenant, quittons ces Barzoomiens à l'étrange civilisation pour retrouver, avec J.-C. B. et C. Lacroix, le vaisseau des Bastard, qui va faire une curieuse rencontre...

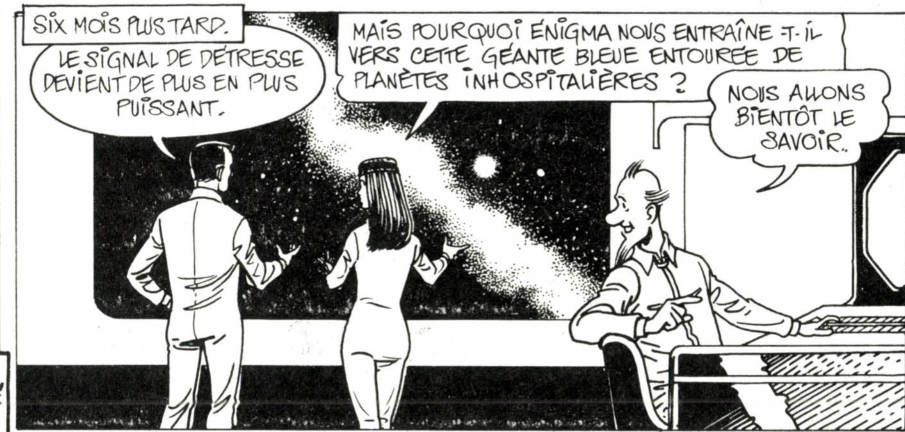




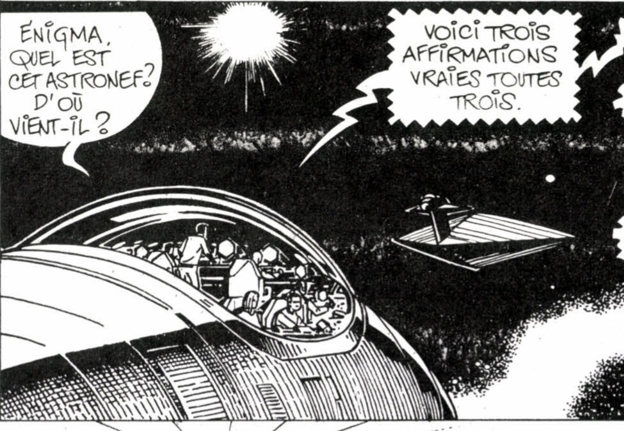
TOUTES LES AFFIRMATIONS D'ÉNIGMA, L'ORDINATEUR DE BORD ET D'ARISTOTE LE LOGICIEN SONT OU VRAIES OU FAUSSES.









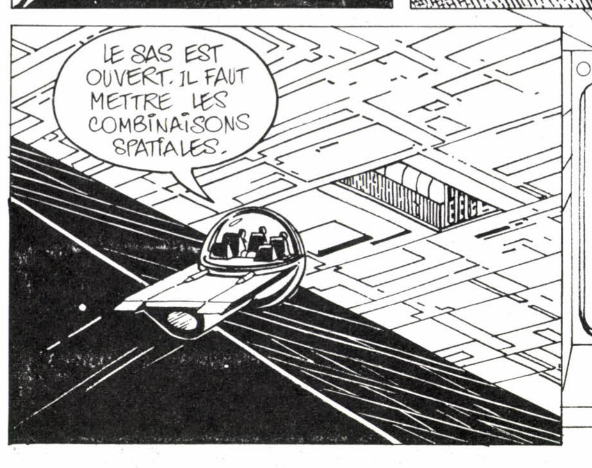


1 CE VAISSEAU EST IDENTIQUE AU VÔTRE

2 DE DEUX CHOSES L'UNE OU BIEN CE VAISSEAU N'EST PAS IDENTIQUE AU VÔTRE ; OU BIEN IL VIENT DE LA TERRE.

3 DE DEUX CHOSES L'UNE: OU BIEN CE VAISSEAU NE VIENT PAS DE LA TERRE: OU BIEN IL EST PARTI 3500 ANS AVANT LE VÔTRE

D'OÙ VIENT LE SECOND VAISSEAU?

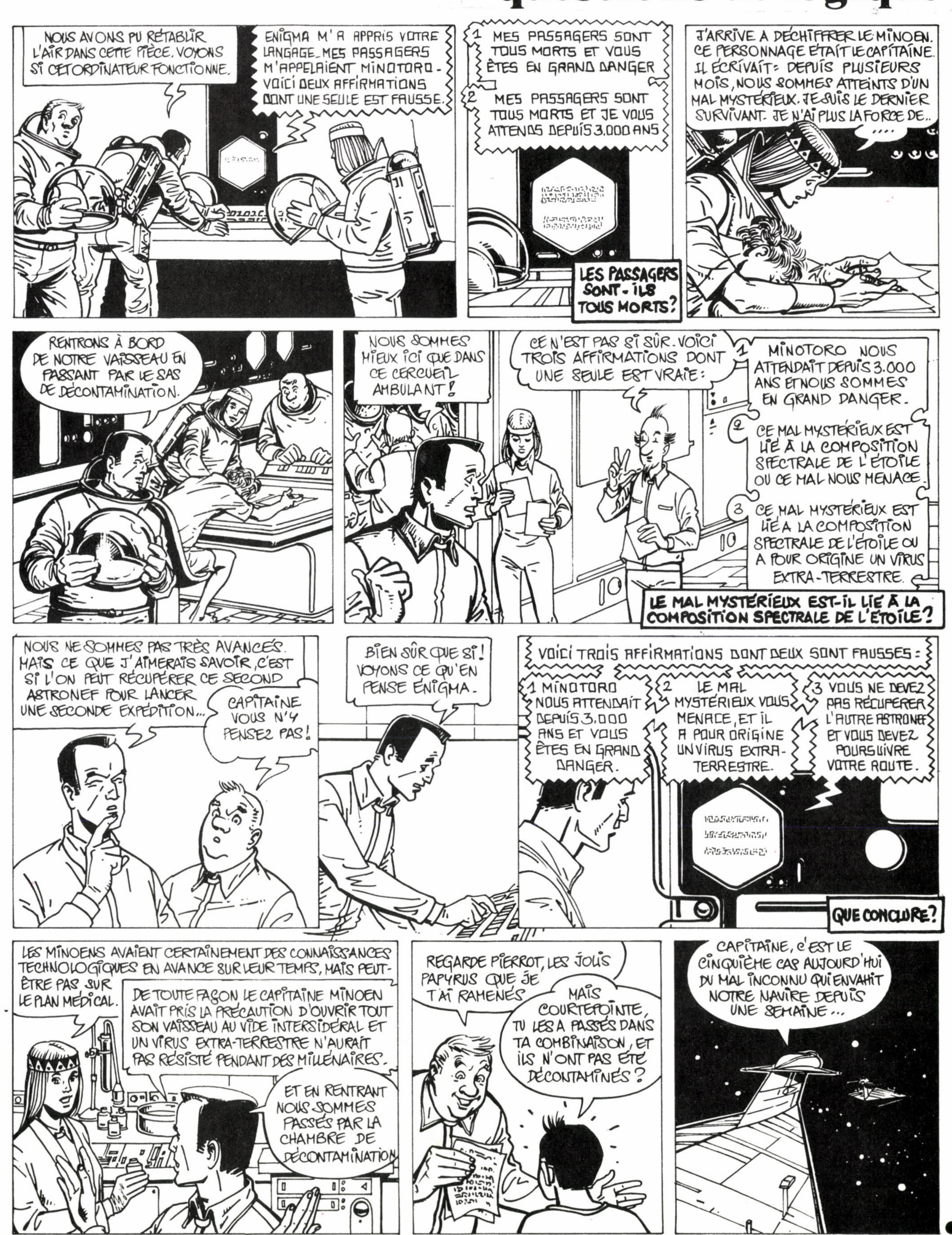




LE CORPS DE CET HOMME A ÉTÉ PARFAITEMENT CONSERVÉ PAR LE FROID DU VIDE INTERSIDÉRAL



questions de logique



solutions page 130

LA MACHINE A RÊVER

Quand la violence s'empare des villes,
Quand la vie quotidienne - travail, famille, impôts - vous enserre... Partez...
A bord de METAL HURLANT, la machine à rêver. METAL HURLANT, mensuel de bandes dessinées, de rêves graphiques et de phantasmes visuels.




Sorcellerie I
Un chevalier. Pur et brave. Vous!
Votre armée? Ceux que vous avez recrutés: des aventuriers, voleurs, mages, guerriers, traîtres ou fidèles, courageux ou lâches.
Un trésor caché... gardé par des monstres.
Un labyrinthe, des oubliettes.
Au détour d'un couloir: des pièges, des monstres, des dragons...
...belliqueux ou amicaux.
Des combats et des ruses.
Des mages et des voleurs.
Des fossés et des trappes.
Des épées et des guerriers.
L'or, la gloire... ou la mort.
Un univers fascinant.
Des heures d'envoûtement.
Le donjon du suzerain hérétique.
EDICIEL
MATRA ET HACHETTE
j&s
SORCELLERIE, version française de WIZARDRY, fonctionne sur APPLE II et IIe.
Vous pouvez acheter SORCELLERIE dans 200 boutiques informatiques ou librairies, ou le commander en adressant votre chèque à LPC EDICIEL, 70, av. Victor-Hugo - 86500 MONTMORILLON.
M. ____ ADRESSE ____
SORCELLERIE (Code 710 013 4). Nombre ☐. Prix à l'unité (F 650,–). Total ☐ Ci-joint un chèque à l'ordre de LPC.

questions subsidiaires

L'épreuve que nous avions choisie à deux reprises pour départager les nombreux ex aequo de nos concours, nous a valu un abondant courrier. Sans prétendre fournir LA solution, puisque la question était justement conçue pour ne pas en admettre, voici nos réflexions sur le sujet.

Rappelons cette question, pour ceux qui n'ont participé ni au concours 81, ni à l'édition 83 où, tirant sa nouveauté de sa répétition, cette même question fut posée de nouveau.

« Les concurrents devront citer un nombre entier entre un et un milliard. Le gagnant sera celui dont le nombre se rapproche le plus des 2/3 de la moyenne des nombres proposés par tous les ex aequo ».

Si vous n'avez jamais réfléchi à cette question, nous vous engageons à le faire, et, pourquoi pas, à proposer une réponse avant de continuer. Le sentiment de vertige qu'elle procure aux premiers contacts est loin d'être désagréable.

C'était une bonne question. D'abord, ceux des concurrents pouvant disposer d'un ordinateur n'étaient pas trop avantagés, l'analyse qu'on pouvait en faire ne demandant a priori que des calculs simples de moyenne pour lesquels une calculette était suffisante. En revanche, elle accordait de meilleures chances de gain à celui qui saurait voir plus loin que ses adversaires. Pour prendre un exemple extrême, supposons que le groupe des ex aequo soit composé de 2 999 singes et d'un être humain : en jouant 333 333 333, ce dernier rend maximales ses possibilités de gagner, car si les singes jouent au hasard, la moyenne sera probablement proche d'un demi-milliard.

En dernier lieu, cette question n'était évidemment pas « déterministe » : car si on peut espérer délimiter des zones préférentielles où la « bonne réponse » a quelque probabilité de se trouver, ce choix n'est malgré tout ni unique, ni sûr, ni précis.

D'ailleurs, est-il vraiment possible de délimiter par l'analyse ces fameuses zones préférentielles ? J'en ai personnellement longtemps douté, mettant en avant la situation paradoxale que l'existence de telles zones viendrait à créer. Si elles existaient, elles seraient, en théorie, accessibles à tous et perdraient par là même leur prépondérance. Mais c'était ne vouloir penser qu'à l'aspect purement mathématique du problème, ignorer qu'en l'occurence, le plus important est ce qui se passe dans la tête des gens, là où il est bien illusoire de s'attendre à l'unanimité et à l'uniformité.

L'analyse qui va suivre repose sur l'axiome qu'il est possible de classer, raisonnablement, les comportements en quelques groupes homogènes simples qui, par leur antagonisme, donneront naissance à un certain équilibre. Elle ne prétend pas détenir la vérité absolue, dont la remarque ci-dessus nie par ailleurs l'existence. Mais elle a l'avantage de s'appliquer avec un assez bon succès aux deux cas de figures qu'il nous a été donné d'observer. Précisons enfin qu'elle a été menée après coup, en examinant les résultats du concours 83 (voir encadré).

Elle part de la remarque qu'aucun des candidats n'aura pu manquer de faire : pour espérer gagner il ne faut en aucun cas jouer un nombre supérieur à 666 M (1). Or, si tous les nombres cités sont inférieurs à 666 M, les 2/3 de leur moyenne feront au (grand) maximum 444 M. Cette remarque est identique à la première, et là encore, cette idée n'aura pu échapper à personne. Une fois que le pli a été pris, rien n'est plus tentant que de recommencer mécaniquement le même raisonnement ce qui porte inéluctablement à 1.

Faut-il donc choisir 1 ? Certains le prétendront, avec insistance parfois, s'il faut en croire certaines lettres ou coups de téléphone reçus à la revue.

Mais, pratiquement, pour que la moyenne s'établisse à 1, ou même à moins de 100 000, il faut absolument qu'aucun concurrent n'ait joué « grand ». Il suffit d'un distrait, d'un fou, ou d'un singe, qui ait proposé ne serait-ce que 333 M pour que la moyenne monte au-dessus de 100 000 (2). Et puis, il y a les petits malins, ceux qui jouent en groupe, qui n'auront pas mis longtemps à réaliser qu'il était possible de faire monter « artificiellement » la moyenne en sacrifiant un ou plusieurs de leurs membres sur l'autel des grands nombres. Une dizaine de propositions à 999 999 999 suffisent déjà à assurer une moyenne supérieure à 3 M. Les résultats font apparaître une centaine de propositions « à fonds perdu », au-dessus de 666 M et en particulier six 999 999 999.

Est-ce à dire qu'il y a eu tricherie ou même, comme l'imagine un de nos lecteurs, manipulation sur grande échelle des résultats ?

Je ne le pense pas. L'hypothèse la plus vraisemblable (3) est que de nombreux petits groupes ont eu la même idée.

Le joueur isolé était-il fondamentalement désavantagé ? Encore une fois non, puisqu'une analyse réaliste de la situation (vos adversaires ne sont pas des singes) montre qu'il est tout à fait improbable que de telles manipulations ne se produisent pas. Sur quelles échelles ont-elles lieu ? les joueurs groupés le savent-ils mieux qu'un joueur isolé ? A la limite, on pourrait même soutenir qu'un concurrent isolé, jouant bien, s'en trouve avantagé, puisque pouvant en profiter sans avoir à partager à la fin.

On voit donc déjà se délimiter deux groupes de concurrents. Le premier, A, représentant un pourcentage p des 3 000 ex aequo, est le groupe des « irréductibles des petits nombres ». Nous fixerons (arbitrairement) la moyenne de ces petits nombres à 2,5 M. Le second groupe, B (q % de la population), est celui des « sacrifiés » qui vont jouer gros, et même très gros (quittes à se sacrifier...): moyenne aux alentours de 900 M.

Le reste de la troupe sait qu'il ne faut pas jouer si petit que ça ; mais jusqu'où faut-il remonter ? Pas au-dessus de 666 M en tous cas. Dans une certaine mesure, on pourrait même dire qu'il est de plus en plus difficile de remonter. Ce qui amène à formuler une hypothèse a priori : le gros de cette troupe se répartira entre 5 M et 666 M suivant une loi de probabilité ayant pour densité une droite décroissante, cette densité étant nulle en 666 (fig. 1). Hypothèse simplificatrice sans nul doute, mais qui ne sonne pas si mal. La moyenne de ce groupe sera alors

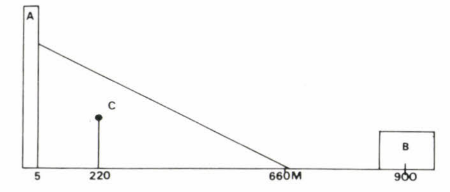


Figure 1 : *une tentative pour isoler parmi les concurrents 3 groupes homogènes. C, réparti sur un triangle, a sa moyenne au niveau du centre de gravité.*

(1) M = millions.

(2) Fixons à 3 000 le nombre des ex aequo.

(3) Hypothèse confortée par l'examen de l'origine géographique de ces propositio[ns] « malhonnêtes ».

proche de 220 M (c'est le théorème du centre de gravité d'un triangle). Nous appelerons C ce groupe, qu'il serait absurde d'assimiler à l'ensemble des concurrents n'appartenant ni à A, ni à B, puisqu'il y aura bien un groupe D de joueurs juchés sur le même perchoir que nous (sans pour cela avoir suivi obligatoirement le même raisonnement) et dont nous appelerons r le pourcentage [ce qui laisse $1 - (p + q + r)$ au groupe C].

On peut calculer la moyenne des groupes A, B et C.

$m \simeq (220 - 217p + 700q - 220r) \times 1/(1 - r)$

Introduisons maintenant le groupe D en deux étapes. Une partie, d'importance $r - a$, jouera « bêtement » les 2/3 de m, sans se rendre compte qu'ainsi la moyenne sera rabaissée à $m' = m(1 - r) + 0{,}66.M(r - a) \times 1/(1 - a)$

La deuxième partie, de pourcentage a, jouera au contraire le nombre x, solution de l'équation : $x = 2/3(m'(1 - a) + xa)$

Pour tenir compte des variations vers le bas que causent le fait de jouer plus petit que la moyenne escomptée.

Calculs faits, on arrive à la formule

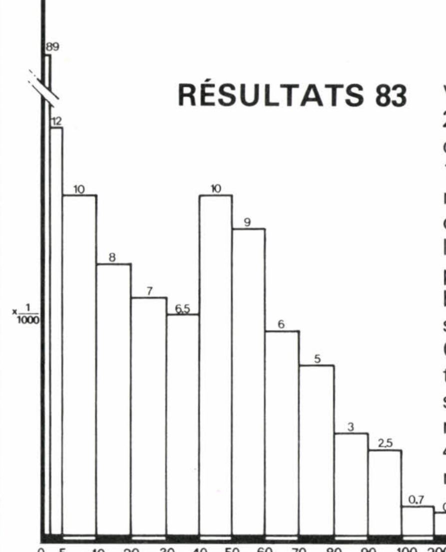
$x = (220 - 217p + 700q - 220r) \times (1 - 0{,}33r - 0{,}66a) \times 1/(1{,}5 - a)$

Belle formule direz-vous, mais dans laquelle entre une bonne part d'arbitraire. C'est certain. Mais ses qualités sont d'une part d'exister, d'autre part d'être capable de délimiter une zone (disons de 50 à 150 M) assez stable vis-à-vis des variations envisageables dans les paramètres introduits. (Il faut quand même limiter ces variations à une fourchette raisonnable : B ne sera pas très grand, tout comme D).

Le tableau de la fig. 2 montre les résultats des calculs pour différentes valeurs des paramètres p, q, r et a. Il montre aussi, en dernière colonne, ceux qu'on obtiendrait dans le cas où la moyenne du groupe C serait placée à 180, soit un peu moins du tiers de 660.

p	q	r	a	x	x
10	1	10	5	117	97
10	3	5	1	136	114
30	1	10	1	89	74
30	4	5	5	112	95
20	0,5	15	10	92	76
40	10	2	0	130	115
30	1	5	0	98	81
5	2	5	3	138	115
10	0,5	20	10	97	80
10	1	1	0	134	111

Figure 2 : *où faut-il jouer ? Différents résultats suivant les différentes valeurs attribuées aux paramètres p, q, r et a (exprimés en %). Les deux colonnes de x expriment des millions. La première correspond au cas où la moyenne du groupe C est estimée à 220 M, la seconde, à 180 M.*



RÉSULTATS 83

Voici grosso modo comment les 2 898 ex aequo ont répondu à la question subsidiaire du concours 1983 : en abscisses les tranches des nombres proposés (en M) et en ordonnées les densités avec lesquelles elles ont été choisies (% de la population ayant proposé un nombre dans la tranche, divisé par épaisseur de la tranche).

On voit assez nettement l'allure rectiligne et descendante de cette densité, dont il est question dans la rubrique. La « bosse » dans la zone 40-60 M représenterait-elle le mystérieux groupe D ?

Entre 50 et 150 M, pourquoi ne pas choisir le milieu : 100 M ? Rappelons qu'en 1981, c'est en jouant 90 M qu'on gagnait, puisque la moyenne globale des nombres choisis fut à peu près 134,8 M. La formule que nous proposons, qui tire sa raison d'être d'un péché de présomption, à savoir l'affirmation que seul un petit nombre de concurrents y aurait accès, résiste donc bien à l'expérience de 1981.

Qu'en est-il pour l'édition 83 ? On pouvait bien penser qu'un grand nombre de concurrents seraient au courant du résultat 81 et que les comportements en seraient modifiés.

Essayons d'adapter le raisonnement mené plus haut à cette nouvelle situation. A nouveau 4 groupes se profilent : le groupe A (pourcentage p) de ceux qui jouent comme si de rien n'était (ils ne connaissent pas le résultat de 81, ou ils jugent impossible d'en tenir compte) ; le groupe B des « sacrifiés » (pourcentage q) ; le groupe C de ceux qui vont jouer entre 5 et 135 M ; et le groupe D, restreint comme il se doit, de ceux qui voient plus loin que les autres. Nous ne faisons pas apparaître de groupe particulier pour ceux qui vont jouer petit, ou plutôt considérons-nous que ceux-là sont à englober dans le groupe A, étant donné que, s'il est une leçon à tirer de l'expérience 1981, c'est bien qu'on ne peut espérer gagner en jouant moins de 5 M.

Que peut-on dire du groupe C ? Dans un premier temps on peut le traiter comme précédemment : il sera distribué selon une loi dont la densité est une droite décroissante sur l'intervalle de 5 M à 135 M. Ce qui donne pour ce groupe une moyenne de 45 M. Mais en deuxième analyse, on a le droit de penser que cette moyenne pourrait être réestimée à la hausse étant donné que ce groupe est constitué de participants qui auront, au vu des résultats précédents, moins tendance à jouer bas.

A partir de quoi, on peut écrire une formule analogue à celle de la 1re partie. Différents choix des paramètres donnent des résultats s'étalant de 40 à 60 M, quand la moyenne du groupe C est estimée à 45 M, et de 55 M à 80 M quand on la relève à 60 M.

Le vainqueur de cette année, Armand Gut, qui aime bien les 3 et les 7, avait proposé 67 373 773. A l'intérieur d'une fourchette 40-80 M, les résultats du tableau cernent encore une fois la réalité. Encore que cela soit moins spectaculaire que la 1re fois.

Répétons-le, il ne s'agit que d'une façon d'aborder le problème parmi d'autres, trop fortement influencée sans doute par des observations faites a posteriori.

L'hypothèse émise sur la densité du gros de la troupe est-elle naturelle ? Ou ne nous est-elle venue en tête que parce que nous avions les résultats sous les yeux ? J'avoue ne plus tellement m'y retrouver.

Il serait très intéressant de pouvoir disposer d'un grand nombre de témoignages sur cette question. Aussi, nous vous lançons un appel : écrivez-nous, expliquez-nous ce qui vous est passé par la tête au moment de répondre. Ce sera peut-être l'occasion de reprendre le sujet de manière tout à fait différente. Faites-nous part de vos réflexions les plus secrètes. De toute façon, n'ayez crainte, la question est définitivement brûlée : plus jamais nous ne pourrons l'utiliser dans un concours de *J & S*. Pourquoi d'ailleurs ne pas proposer vous-mêmes la question subsidiaire du prochain concours. Toutes les suggestions seront les bienvenues !

Philippe Paclet ●

"L'initiateur"



exercices

Aujourd'hui, pas de leçons.... Voici sept exercices où différents systèmes de chiffrement ont été employés... Une manière de tester vos talents de cryptologue !

Problème n° 1

Se cache ici une phrase de Pierre Dac. Trouvez-la...

SFCCL LCSLV CSXHC MCFBL CYPIX
CGCOD FQSCI COSBQ SBOPI DKKBG
CGCGX XLDKV CDSFD FVBCL LCHPI

Problème n° 2

Que pensez-vous de cette phrase de Louis XIV ?...

JLKJ NCON CBLW CXKN TNML
EENK ENGO VSNA VSVE JNTN
BVWC SNEJ DNSL EJNE JUNJ
KEWE PYVJ OLKW CQWA

Problème n° 3

C'est une phrase d'un grand homme d'état qui a été chiffrée ici...

RSIA LSLE LNNS HELL PLTE NIRE ECGE
RSLD ILSR PCIN ELEV LUIE AEAX TSED
LEEN CDEE OIEE MNTI GGDR RAFP FMRG
IAAL IETE AGEE SISA UEVT NISI ELLE

Problème n° 4

Sachant que :

« JURY LUER BOCK DEVIL MOULE MON
POILS DIVI TREK UFOSU IZTOU MIE »

signifie : « JE REVIENS DE SUITE », que veut dire :

« LIMON DECOIF FORTU PERU RIAM MISO UPYD EGRO ATIF JUS » ?

C'est un cryptogramme obtenu par un procédé de chiffrement similaire, mais non identique, au précédent...

par Jean-Jacques Bloch

Problème n° 5

IA OR CA	EE RB TR	LS NA OS	CS AL RA
EA EN IT	EI NE EN	CS QS NE	LM SQ CM
EE SI NC	ET IE EY	SR SA EP	UI SA OR
UI LN TQ	CN NN UD	OR UO AS	LO OU OO

L'auteur de cette phrase n'a signé ce texte que de son prénom. Son nom a servi de clef.

Que dit le texte ? Qui en est l'auteur ?

Problème n° 6

Sachant que ce texte :

« Concerne l'incident d'hier :
Le son spécial s'étend après rupture ou saturation du poste de télévision. Ce sont des niveaux sélectifs comme ces lampes allumées trop longtemps ; la surcharge des neutrons double les impacts, triple les rejets, oblige à faire une simulation essentielle pour shunter l'ensemble des unités remplaçables et assembler tout le circuit induit avec la bobine primaire pour obtenir un nouveau tracé et une bonne écoute ».
dissimule le message :

« OPERATION ECLAT LUNDI TROIS HEURES »
Quel message se cache derrière :

« La mémoire d'hier et de demain.
A cette époque les demoiselles buvaient des alcools rares. Quelquefois un garçon s'élançait pour leur offrir un voyage en Tasmanie. Elles en rêvaient mais ne pouvaient y croire. Stupidement elles lorgnaient le jeune homme, réclamaient sels, solucamphre ou simplement ces Xeres, Jerez sublimes ; inoubliable rite encore maintenu dans notre monde moderne ! »

solutions pages 130 et 131

Problème n° 7

Sachant que le cryptogramme :

G C V T L Q G	X B C P V Q J	D T A S Q T L	Q P Q G A P U
X V X K U W Y	V A Z J C P T	H J T E S K G	I U Y S I D U
N F A L K K O	W H U J M Z V	F B C S S W K	J G A O V Q Y
S C D T Y V A	L V A G F U G	W Z F E G X G	C E A Q A S S
U F J B Z T H			

a été chiffré avec 8 listes chiffrantes provenant de la clef : « Jeux et Stratégie » et qu'il signifie :
« Quelle vanité que la peinture qui attire l'admiration par la ressemblance des choses dont on n'admire pas les originaux. Blaise Pascal. »

Retrouvez le clair de ce cryptogramme :

A K F Y R V	C X U V K L	J X R L C N	L U J C G B
G G S Q T T	K E U I L Y	W V K T O S	V W S X T J
H C Y L J K	M J X K J I	Q F G X U C	V T M K K C
O O R U X F	M W N O W Y		

Il a été chiffré avec les mêmes listes que le précédent. En raison de la difficulté de ce problème nous ne donnerons sa solution que dans *Jeux & Stratégie* n° 26... et les cinq premiers « cryptologues » qui nous enverront la bonne réponse (et ce, avant le 12 janvier 1984, minuit) recevront chacun (pour eux ou pour l'un de leurs amis) un abonnement d'un an à *Jeux & Stratégie.*

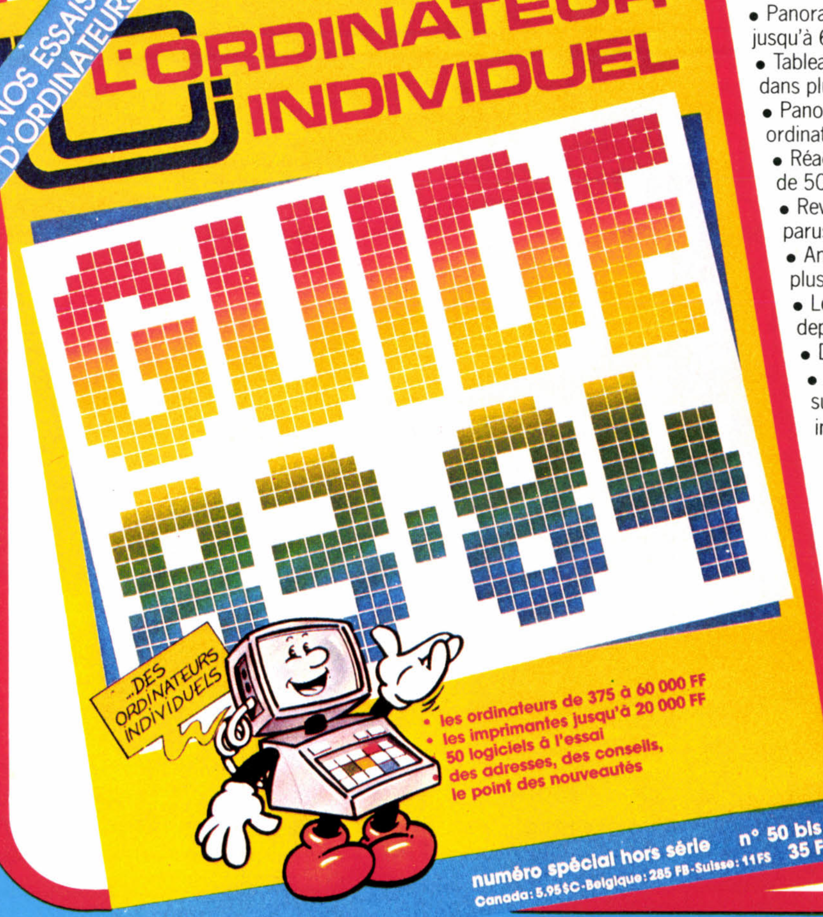
Notre adresse : *Jeux & Stratégie,* Jeu Crypto, 5, rue de la Baume, 75382 Paris cedex 08.

UN DOCUMENT ESSENTIEL

GUIDE 83-84

DE

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL



AU SOMMAIRE

- Panorama des ordinateurs valant jusqu'à 60 000 F (200 matériels)
- Tableau récapitulatif de tous les O.I. dans plusieurs configurations
- Panorama des imprimantes pour ordinateur individuel (plus de 100 matériels)
- Réactualisation de bancs d'essai de 50 matériels parus dans L'O.I.
- Revue des bancs d'essai de 52 logiciels parus dans L'O.I. depuis le n° 34
- Annuaire des fournisseurs et des clubs : plus de 1 500 adresses
- Le point sur les nouveautés parues depuis l'été 82
- Dictionnaire de l'informatique individuelle
- ...Et une série d'articles pour vous "guider" sur le chemin de votre informatisation individuelle

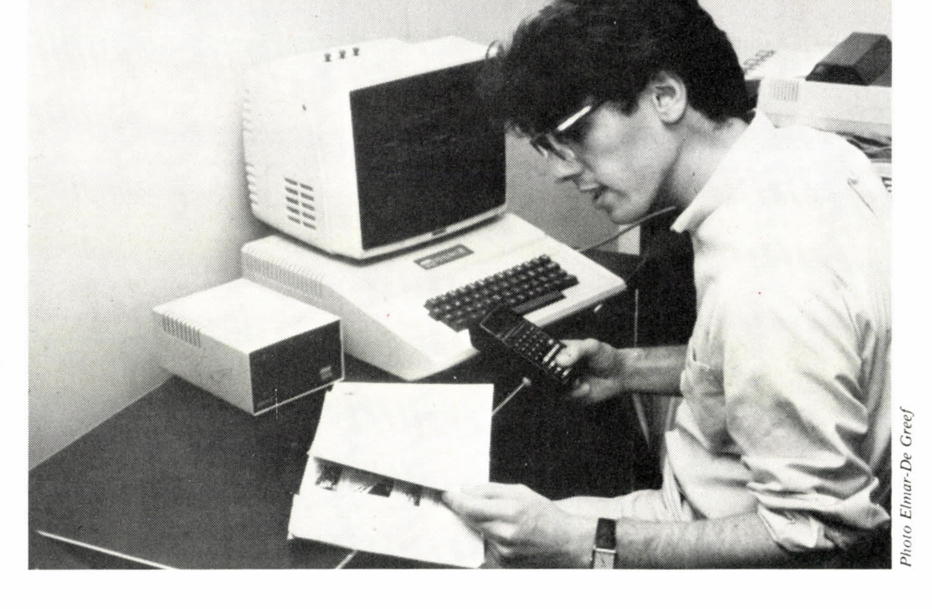
35 FF
chez votre marchand de journaux

Pour recevoir, chez vous le Guide 83-84 dès sa parution, il vous suffit d'envoyer vos nom et adresse ainsi qu'un chèque de 35 FF à
L'ORDINATEUR INDIVIDUEL (GUIDE 83-84)
39, rue de la Grange-aux-Belles
75484 Paris Cedex 10

Une réduction de 5 FF est accordée **aux abonnés** sur envoi de la dernière étiquette d'expédition

survie

un jeu-aventure en 40000 mots


Photo Elmar-De Greef

*Une calculatrice et un dictionnaire... un fabuleux matériel pour un jeu d'aventure ! Et comme nous avions aimé les univers gigogne d'*Ultima II *(voir ludotique du n° 23) nous avons, très modestement, reproduit une aventure comparable, mais en 50 pas de programme.*

« Lorsque vous trouverez cette lettre, vous serez peut-être l'unique survivant du cataclysme qui a mis fin à notre civilisation et, par voie de conséquence, au système de cryogénisation qui maintenait votre corps à – 180°. Désolé de vous avoir décongelé en de si fâcheuses circonstances. Pour survivre, si vous y trouvez quelque intérêt, vous devrez quitter la ville au plus vite et rejoindre la campagne, exempte de pollution. Pour cela, il vous faudra emprunter un véhicule dans un abri anti-atomique. Les trois entrées les plus proches sont situées dans les immeubles suivants : X33Y14, X34Y17 et X26Y23. Ce n'est pas loin de l'endroit où vous vous trouvez (X19Y14), mais avant de pouvoir vous aventurer dans ces souterrains, il sera nécessaire de vous procurer de quoi vous éclairer. Bonne chance...»

Vous venez de vous réveiller. A perte de vue, les débris de la civilisation disparue jonchent le sol. Mais tout espoir n'est pas perdu, quelques oiseaux traversent le ciel.

• **matériel** :
— un micro-ordinateur ou une calculatrice (TI 57, 58, 58 C, 59, 66 ou HP 33 E, 33 C, 34 C, 11 C, 15 C) ;
— un dictionnaire (nous avons utilisé le *Petit Larousse Illustré* - édition 84, mais tout autre édition convient au jeu) ;
— du papier, un crayon ;

• **principe du jeu** : du point de vue mathématique, il repose sur le résultat d'une fonction dont la lecture — un peu particulière — vous indique notamment à quelle page du dictionnaire vous reporter pour savoir ce qu'il vous arrive.

Le jeu se déroule sur un tableau infini où chaque case est repérée par une valeur de x et une valeur de y (figure 1). On se déplace d'une case, selon la table d'orientation (figure 3).

• **début de la partie** :
— rassemblez le matériel nécessaire au jeu et tracez un tableau à l'image du tableau 1. Il devra comporter un nombre de lignes beaucoup plus important. Ce sera votre journal de survie.

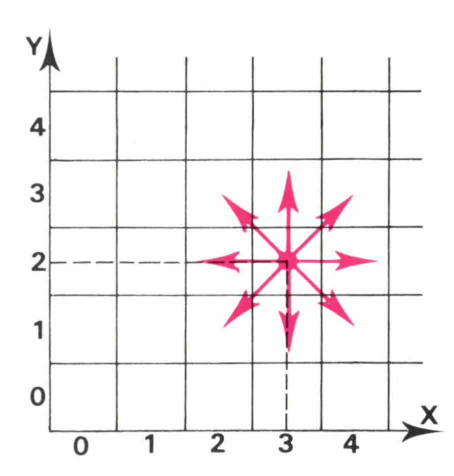


Figure 1 : *une partie du « plateau de jeu ». En 3-2, le pion-joueur peut observer une à une les huit cases qui l'entourent et se déplacer vers l'une d'elles.*

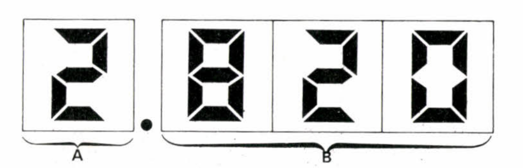
tour n°	x	y	force	points de vie	matériel
1	19	14	7	50	rien
2					
3					
4					

Tableau 1 : *journal de survie. Les valeurs figurant au tour 1 sont les vôtres au début du jeu.*

Les indications figurant sur la première ligne correspondent à votre situation au début du jeu : sur un plan repéré en coordonnées cartésiennes vous êtes en x = 19 et y = 14, vous n'avez ni matériel, ni arme. Votre potentiel vital, exprimé en « points de vie », vaut 50 ;
— tapez le programme correspondant à votre calculatrice et suivez les instructions du mode opératoire (initialisation) ;
— commencez sans plus attendre à effectuer un déplacement (voir table des actions, tableau 2, ou lire le paragraphe « exemple »).

Votre machine affiche un chiffre (0, 1 ou 2) avant la virgule, puis six autres chiffres. Voyons dès maintenant comment interpréter ce résultat.

• **lecture du résultat numérique après un déplacement :**
La figure 2 montre comment découper en quatre morceaux indépendants la valeur affichée par la calculatrice à la suite d'un déplacement.
Si A = 0, vous êtes dans la rue. Ne tenez aucun compte des valeurs situées après la virgule et poursuivez votre chemin. Vous consommez 1 point de vie (dépense énergétique).
Si A = 1, vous êtes toujours dans la rue, mais en zone contaminée ; vous consommez 2 points de vie. Ne tenez aucun compte des chiffres après la virgule et continuez votre progression.
Si A = 2, vous venez d'entrer dans un bâtiment. Vous pouvez trouver un objet parmi les décombres ou encore, rencontrer un animal ou un personnage survivant.
B est une valeur variant de 001 à 999. Elle indique le numéro de la page à laquelle vous devez ouvrir le dictionnaire. Par exemple, votre calculatrice affiche 2, 820526 ; reportez-vous à la page 820 du dictionnaire (voir plus loin comment déterminer ce qu'il vous arrive).
La partie C du nombre indique le nombre d'objets trouvés, d'animaux ou de personnages rencontrés. Cela va de 1 à 10 ; 0 représente le 10.
La partie D du nombre varie de 0 à 99. Si D est inférieure ou égale à 30, l'objet trouvé est inutilisable, le personnage rencontré hostile ou l'animal agressif ; si D est supérieure à 30, tout va bien : l'objet est utilisable, l'animal inoffensif ou le personnage bienveillant. L'entrée dans un bâtiment consomme 1 point de vie.
• **Lecture du résultat numérique consécutif à l'observation :**
il ne serait pas très réaliste d'avancer à l'aveuglette et de tomber au hasard dans une rue ou un bâtiment. Aussi existe-t-il une procédure d'observation : au lieu de vous déplacer, vous regardez dans la direction de votre choix (il y en a 8, voir figure 3). Vous ne consommez pas de points de vie, mais en contrepartie l'information recueillie est limitée : vous n'obtenez à l'affichage que la valeur A (le chiffre avant la virgule). Vous savez si, dans la direction de votre regard, il y a une rue, une zone contaminée ou un bâtiment. La machine affiche 0, 1 ou 2.



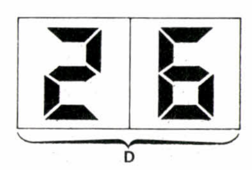


Figure 2 : *lecture de l'affichage à la suite d'un déplacement. Le chiffre A désigne le lieu ; B, la page du dictionnaire qu'il faut consulter ; C, le nombre d'objets, personnages ou animaux rencontrés ; et D, l'usage ou l'accueil.*

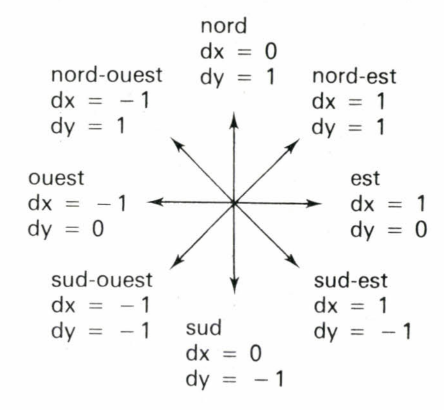


Figure 3 : *table d'orientation. Par exemple, pour aller vers le sud-est taper 1 x ⇌ t 1 + / − SBR 1 (sur TI 57) et 1 ENTER 1 CHS GSB 01 sur HP 33 E.*

• **Lecture du dictionnaire :**
il existe une hiérarchie entre les événements qui peuvent survenir. On distingue les représentations animales (dessin ou photo), les noms désignant une personne (plombier, géomètre, etc.) et les noms communs définissant une chose, un objet.
a. animal : si un animal est représenté sous la forme d'une photo ou d'un dessin sur la page du dictionnaire désignée par la valeur B, c'est lui que vous rencontrez. Les noms écrits ne comptent pas. Si l'animal est hostile, il y a forcément combat (voir combat). Si l'animal est inoffensif, vous avez le choix entre : quitter les lieux ou le chasser pour subvenir à vos besoins alimentaires (voir chasse) ;
b. personnage : s'il n'y a pas de représentation animale (ou qu'un animal a été combattu ou chassé avec succès immédiatement avant) et qu'en lisant les mots de la page vous rencontrez un personnage (le plus souvent un nom de métier), il s'agit, comme vous d'un survivant. S'il est hostile, vous pouvez le combattre ou quitter les lieux. S'il est bienveillant, vous pouvez troquer un objet (voir troc) ; s'il est tué à la suite d'un combat, il peut être fouillé pour découvrir un objet (voir fouille) ;
c. objet : s'il n'y a jamais eu (ou qu'il n'y a plus) ni personnage, ni animal vivant dans le bâtiment visité, vous pouvez choisir un objet dans la page du dictionnaire désignée par la valeur B. L'objet choisi devra être d'un poids supérieur à 100 grammes et inférieur à 10 kg. Il pourra être transporté tout au long de vos pérégrinations. Veillez, d'une manière réaliste, à ne pas transporter plus de 25 kg (au total).
Les produits comestibles vous accordent 5 points de vie supplémentaires. Les autres objets et

	Observation	Déplacement	Combat-chasse	Troc-fouille
TI 57	dx x ⇌ t dy SBR 2	dx x ⇌ t dy SBR 1	F STO 4 0 x ⇌ t 0 SBR 1	8 STO 4 0 x ⇌ t 0 SBR 1
TI 58, 59 et 66	dx x ⇌ t dy B	dx x ⇌ t dy A	F STO 04 0 x ⇌ t 0 A	8 STO 04 0 x ⇌ t 0 A
HP 33 E et 33 C	dx ENTER dy GSB 08	dx ENTER dy GSB 01	F STO 4 0 ENTER 0 GSB 01	8 STO 4 0 ENTER 0 GSB 01
HP 34 C	dx ENTER dy B	dx ENTER dy A	F STO 4 0 ENTER 0 A	8 STO 4 0 ENTER 0 A

Tableau 2 : *table des actions. dx correspond au déplacement en x (− 1, 0 ou 1). dy correspond au déplacement en y (− 1, 0 ou 1) : voir table d'orientation. F est la valeur correspondant à votre force : voir table de force.*

notamment ceux qui vous permettent de vous éclairer (briquet, bois, etc.) sont à noter sur votre feuille de survie. D'autres objets peuvent servir de monnaie d'échange lors des trocs. Nous avons bien sûr visité la ville avant vous : il y a tout ce qu'il faut pour s'en sortir !

• **Combat et chasse :**
la procédure est la même :
rangez la valeur de votre force (voir table de force, tableau 3) dans la mémoire 4. Par exemple 7 STO 4, si vous n'avez aucune arme ou objet pouvant être utilisé comme telle.

Objets ou armes	Force notée F
rien	7
objets contondants	9
objets pointus ou affûtés	10
armes à feu	15
explosif	30

Tableau 3 : *table de force.*

Appliquez la procédure de la table des actions (exemple : 0 x ⇌ t 0 SBR 1 sur TI 57).
Si la partie entière du nombre affiché est supérieure ou égale à 5, c'est une réussite, sinon c'est un échec.
Le tableau 4 montre le résultat de l'action : chasse réussie et combat réussi contre un animal = plus 5 points de vie ; de même que contre un personnage hostile = droit de le fouiller (voir fouille) ; échec à la chasse = – 2 points de vie ; échec au combat = – 5 points de vie.

	Chasse	Combat
Réussite	+ 5 P.V.	+ 2 P.V. (plus fouille du personnage)
Echec	– 1 P.V.	– 5 P.V.

Tableau 4 : *table des conséquences chasse-combat.*

Précisons que vous ne pouvez effectuer qu'une seule tentative de chasse : au moment de la rencontre avec l'animal. En revanche, vous pouvez combattre homme/animal autant de fois que vous voulez, pour autant que vos points de vie restent supérieurs à zéro.

• **Fouille :**
suivez la procédure indiquée sur la table des actions (tableau 2), puis reportez-vous à la page du dictionnaire désignée par la partie B du nombre affiché. Ne tenez compte ni des animaux, ni des personnages figurant dans cette page : servez-vous ! Prenez l'objet de votre choix dans cette page.

• **Troc :**
la procédure est la même que pour la fouille, mais sur la page du dictionnaire vous ne pourrez prendre que le premier objet figurant dans la liste. C'est l'objet que vous propose le survivant. Faites un échange si l'objet vous convient. Réalisez l'échange sur votre feuille de survie. Si c'est comestible ajoutez 5 à vos points de vie.

• **Fin des actions :**
après une chasse, un combat, un troc ou une fouille, n'oubliez pas de ranger à nouveau la valeur 3 dans la mémoire 4 (tapez 3 STO 4). Puis, continuez à observer ou à vous déplacer.

• **Entrée dans le souterrain :**
cela arrive dès que vous atteignez une case dont la valeur est égale ou supérieure à 2,99. Les coordonnées de quelques-unes de ces entrées ont été indiquées dans la lettre (voir scénario). Par exemple x = 26 et y = 23. Immédiatement, vous devez ranger une nouvelle valeur dans la mémoire 4 : celle qui correspond au souterrain, c'est-à-dire 7. Tapez 7 STO 4 (ou 7 STO 04 pour les TI 58 et 59). Vous ne pourrez commencer à parcourir les souterrains qu'une fois muni d'un moyen d'éclairage. Dans le souterrain, il n'y a ni animaux, ni personnages ; rien que des objets. C'est dire qu'il vous faudra suffisamment de points de vie pour survivre. N'oubliez pas que vous consommez un point de vie par déplacement. Soyez bien nourri avant d'entrer et ressortez avant de tomber d'inanition. Lorsque vous trouverez une case d'une valeur égale ou supérieure à 6,9 dont la partie D est supérieure à 50, c'est que vous aurez découvert un véhicule en état de marche pouvant vous conduire hors de la ville. Pour réussir, il faut gérer ses points de vie avec mesure et éviter les zones contaminées.

• **Sortie du souterrain :**
quand vous vous trouvez à nouveau sur une case d'une valeur égale ou supérieure à 2,99, vous pouvez ressortir du souterrain. Pour concrétiser cette action, rangez 3 dans la mémoire 4 (3 STO 4).

• **Valeur de la case A dans le souterrain :**
vous avez rangé la valeur 7 en mémoire 4 en entrant dans le souterrain. A variera de 0 à 6.
– si A = 0, il s'agit d'un couloir, vous devez poursuivre dans la même direction ; pas d'objet ;
– si A = 1, il s'agit d'une impasse, vous devez faire demi-tour ou changer de direction ; pas d'objet ;
– si A = 2, il s'agit d'un carrefour, vous pouvez adopter la direction de votre choix ; pas d'objet ;
– si A = 3, 4, 5 ou 6, il s'agit d'une pièce. Alors vous pouvez consulter votre dictionnaire pour savoir si un objet s'y trouve.
Enfin, si vous découvrez une case d'une valeur égale ou supérieure à 6,95, c'est qu'enfin vous aurez découvert le véhicule qui vous conduira vers la périphérie de la ville.

• **Exemple :**
pour me diriger vers le sud-est, qui est pour moi la direction de l'entrée du souterrain, je consulte la figure 3 (la table d'orientation). Sud-est, c'est x + 1 et y – 1. Observons d'abord le terrain. Je tape 1 x ⇌ t 1 SBR 2 sur la TI 57 ou 1 ENTER 1 GSB 08 sur HP 33 (voir tableau 2 pour les autres machines) ; la machine répond 2.
C'est un bâtiment. Je peux avancer sans craindre la zone contaminée. Je tape 1 x ⇌ t – 1 SBR 1 sur TI 57 ou 1 ENTER 1 CHS GSB 01 sur HP 33 E ; la machine répond 2.776167. Les trois premiers chiffres après la virgule me renvoient à la page 776 du *PLI*. Pas de représentation animale ; ensuite, je regarde les personnages. Je tombe sur « plombier ». Le 4ᵉ chiffre après la virgule m'indique qu'il est seul, et les deux derniers chiffres, 67, qu'il n'est pas hostile (valeur supérieure à 30). Je peux essayer de troquer un objet avec lui. La procédure d'échange (voir tableau 2) m'invite à taper 8 STO 4 0 x ⇌ t 0 SBR 1, sur TI 57 ou 8 STO 4 0 ENTER 0 GSB 01, sur HP 33 E. Réponse : 4.804345. Les trois premiers chiffres après la virgule me renvoient à la page 804 du *PLI*. Je cherche le premier objet qui se pré-

sente dans la liste des mots : c'est... « prémolaire » ! L'objet ne m'intéresse pas vraiment. Le troc n'aura donc pas lieu et je décide de poursuivre mon chemin.

Mode opératoire toutes calculatrices :

1. allumez la machine et placez-la en mode programme (LRN pour les TI, PRGM pour les HP) ;

2. tapez le programme pas à pas (colonne de droite du listing destiné à votre machine), puis revenez en mode calcul (LRN à nouveau pour les TI et RUN pour les HP) ;

3. mettez la calculatrice en mode radian : tapez 2nd Rad sur TI et g RAD sur HP ;

4. placez les valeurs suivantes dans les mémoires : 19 STO 0, 14 STO 1, 0.33305 STO 2, 0.111 STO 3, 3 STO 4. Sur TI 58, 58 C et 59, faites précéder le numéro de mémoire d'un zéro (ex. : 19 STO 00, 14 STO 01, etc.).

A tout instant du jeu, RCL 0 donne la position en X ; RCL 1, la position en Y ;

5. pour toute action (observation, déplacement, combat, chasse, troc et fouille), reportez-vous à la table des actions (tableau 2) et suivez la procédure adaptée à votre calculatrice.

TI 57 LCD... DES ABUS

Vous êtes nombreux, très nombreux, à nous écrire à propos de la *TI 57 LCD*. Comme nous vous l'avions indiqué (voir le n° 21, p. 97) la *TI 57 LCD* ne présente pas que des avantages, notamment en ce qui concerne les jeux. Ses atouts sont évidents : mémoire permanente et faible consommation due à l'usage des cristaux liquides à l'affichage. Ses inconvénients : impossibilité d'avoir plus de trois mémoires disponibles lorsque l'on utilise ses 48 pas de programme. A l'inverse, très peu de pas de programmes, en utilisant pleinement sa capacité mémoire. Tous nos jeux nécessitant plus de 40 pas de programme et 5 ou 6 mémoires, il est impossible de les adapter à la *TI 57 LCD*. Mais semble-t-il plus grave : vous êtes nombreux à nous dire que les revendeurs de cette jolie calculatrice affirment qu'elle est identique à la *TI 57* classique du point de vue programmation... à quelques nuances près ! Souhaitons que cette « petite » confusion se fasse désormais plus rare... !

PROGRAMME SURVIE POUR TI 57 :

00	86	1	2nd Lbl 1
01	34	1	SUM 1
02	22		x ⇌ t
03	34	0	SUM 0
04	15		CLR
05	22		x ⇌ t
06	15		CLR
07	61	3	SBR 3
08	48	6	2nd Fix 6
09	81		R/S
10	86	2	2nd Lbl 2
11	61	3	SBR 3
12	49		2nd Int
13	48	0	2nd Fix 0
14	81		R/S
15	86	3	2nd Lbl 3
16	75		+
17	33	1	RCL 1
18	85		=
19	55		×
20	33	3	RCL 3
21	85		=
22	29		2nd cos
23	22		x ⇌ t
24	75		+
25	33	0	RCL 0
26	85		=
27	55		×
28	33	2	RCL 2
29	85		=
30	29		2nd cos
31	55		×
32	22		x ⇌ t
33	75		+
34	01		1
35	85		=
36	55		×
37	01		1
38	00		0
39	85		=
40	– 49		INV 2nd Int
41	55		×
42	33	4	RCL 4
43	85		=
44	– 61		INV SBR

PROGRAMME POUR HP 33 E ET 33 C :

01	23	51	1	STO + 1
02			21	x ⇌ y
03	23	51	0	STO + 0
04		14	34	f CLEAR STK
05		12	12	GSB 12
06	14	11	6	f FIX 6
07		15	12	g RTN
08		12	12	GSB 12
09		15	32	g INT
10	14	11	0	f FIX 0
11		15	12	g RTN
12		24	1	RCL 1
13			51	+
14		24	3	RCL 3
15			61	×
16		14	8	f COS
17			21	x ⇌ y
18		24	0	RCL 0
19			51	+
20		24	2	RCL 2
21			61	×
22		14	8	f COS
23			61	×
24			1	1
25			51	+
26			1	1
27			0	0
28			61	×
29		15	33	g FRAC
30		24	4	RCL 4
31			61	×
32		15	12	g RTN

PROGRAMME POUR HP 11 C, 15 C ET 34 C :

001	25	13	11	h LBL A
002	23	51	1	STO + 1
003			21	x ⇌ y
004	23	51	0	STO + 0
005			34	CLx
006			31	ENTER
007		13	0	GSB 0
008	14	11	6	f FIX 6
009		25	12	h RTN
010	25	13	12	h LBL B
011		13	0	GSB 0
012		25	32	h INT
013	14	11	0	f FIX 0
014		25	12	h RTN
015	25	13	0	h LBL 0
016		24	1	RCL 1
017			51	+
018		24	3	RCL 3
019			61	×
020		14	8	f COS
021			21	x ⇌ y
022		24	0	RCL 0
023			51	+
024		24	2	RCL 2
025			61	×
026		14	8	f COS
027			61	×
028			1	1
029			51	+
030			1	1
031			0	0
032			61	×
033		25	33	h FRAC
034		24	4	RCL 4
035			61	×
036		25	12	h RTN

PROGRAMME POUR TI 58, 58 C, 59 et 66 :

000	76	2nd Lbl
001	11	A
002	44	SUM
003	01	01
004	32	x ⇌ t
005	44	SUM
006	00	00

007	25	CLR
008	32	x ⇌ t
009	25	CLR
010	16	A'
011	58	2nd Fix
012	06	6
013	91	R/S
014	76	2nd Lbl
015	12	B
016	16	A'
017	59	2nd Int
018	58	2nd Fix
019	00	0
020	91	R/S
021	76	2nd Lbl
022	16	A'
023	85	+
024	43	RCL
025	01	01
026	95	=
027	65	×
028	43	RCL
029	03	03
030	95	=
031	39	2nd cos
032	32	x ⇌ t
033	85	+
034	43	RCL
035	00	00
036	95	=
037	65	×
038	43	RCL
039	02	02
040	95	=
041	39	2nd cos
042	65	×
043	32	x ⇌ t
044	85	+
045	01	1
046	95	=
047	65	×
048	01	1
049	00	0
050	95	=
051	22	INV
052	59	2nd Int
053	65	×
054	43	RCL
055	04	04
056	95	=
057	92	INV SBR

BASIC

Nous avons volontairement réduit à sa plus simple expression le programme en basic destiné à simuler *Survie*. Cela vous contraindra à appuyer sur davantage de touches que d'habitude, mais permettra à tous les possesseurs de micro-ordinateurs de jouer.

A l'intention des possesseurs de *ZX 81*, nous n'avons placé qu'une seule instruction par ligne et chaque variable se voit précéder par LET. Sur la plupart des autres micros, il est possible de rassembler plusieurs instructions par ligne numérotée en les séparant par des « : », ainsi que de supprimer les LET.

```
10 REM --(INITIALISATION)---
20 LET PV = 50
30 LET F = 7
40 LET X = 25
50 LET Y = 14
60 LET E = 3
70 LET A = 0.33305
80 LET B = 0.111
90 REM ---(CHOIX)------
100 HOME : REM  EFFACER ECRAN
110 IF E = 3 THEN  PRINT "CITE"
120 IF E = 7 THEN  PRINT "** SOU
    TERRAIN"
130 PRINT "POSITION EN X---->"X
140 PRINT "POSITION EN Y---->"Y
150 PRINT "POINTS DE VIE--->"PV
160 PRINT "FORCE------------>"F
180 IF PV = 0 THEN  END
190 PRINT "(O)BSERVATION OU (D)E
    PLACEMENT ?"
200 INPUT R$
210 PRINT "X="
220 INPUT X
230 PRINT "Y="
240 INPUT Y
250 IF R$ = "D" THEN  LET SF = 0
260 IF R$ = "O" THEN  LET SF = 1
270 IF E = 7 THEN  GOTO 970
280 IF R$ = "D" OR R$ = "O" THEN
    300
290 GOTO 100: REM  SI ERREUR
300 GOSUB 1380
310 IF SF = 0 THEN  GOTO 360
320 LET T = INT (Z)
330 PRINT "LIEU------------> ";T
340 INPUT R$
350 GOTO 100
360 LET T = INT (Z)
370 PRINT "LIEU----> "T
380 IF T < 2 THEN  GOTO 440
390 IF Z = > 2.99 THEN  GOTO 10
    00
400 PRINT "VOIR PAGE --> "D
410 PRINT "NOMBRE-------->"G
420 PRINT "ATTITUDE------>"H
430 IF Z = > 2 THEN  GOTO 480
440 IF T = 0 THEN  LET PV = PV -
    1
450 IF T = 1 THEN  LET PV = PV -
    2
460 INPUT R$
470 GOTO 90
480 PRINT "MENU"
490 PRINT " (1)--------COMBAT"
500 PRINT " (2)--------CHASSE"
510 PRINT " (3)----------TROC"
520 PRINT " (4)-------FOUILLE"
530 PRINT " (5)--------PARTIR"
550 INPUT R
560 IF R = 1 OR R = 2 THEN  GOTO
    590
570 IF R = 3 OR R = 4 THEN  GOTO
    790
580 IF R = 5 THEN  GOTO 100
590 LET S = E
600 LET E = F
610 GOSUB 1380
620 LET E = S
630 PRINT Z
640 IF R = 1 AND Z < 5 THEN  PRINT
    "VOUS ETES BLESSE "
650 IF R = 1 AND Z < 5 THEN  LET
    PV = PV - 5
660 IF R = 1 AND Z = > 5 THEN  PRINT
    "CI-GIT VOTRE ADVERSAIRE !"
670 IF R = 1 AND Z = > 5 THEN  LET
    PV = PV - 1
680 IF R = 1 AND Z > 5 THEN  PRINT
    "SI PERSONNAGE==> FOUILLE"
690 IF R = 2 AND Z > 5 THEN  PRINT
    "TUE !"
700 PRINT "VOTRE REPAS (O)/(N)?"
710 INPUT G$
720 IF G$ = "N" THEN  GOTO 750
730 IF G$ = "O" THEN  PRINT "BON
    APETIT !"
740 IF G$ = "O" THEN  LET PV = P
    V + 5
750 IF R = 2 AND Z < 5 THEN "MAN
    QUE !"
760 IF R = 2 AND Z < 5 THEN  LET
    PV = PV - 2
770 INPUT R$
780 GOTO 480
790 LET S = E
800 LET E = B
810 GOSUB 1380
820 LET E = S
830 PRINT Z
840 IF R = 3 THEN  PRINT "IL VOU
    S PROPOSE..."
850 PRINT "VOIR PAGE------->"D
860 PRINT "EST-CE MANGEABLE ?"
870 INPUT R$
880 IF R$ = "N" THEN  GOTO 900
890 LET PV = PV + 5
900 PRINT "EST-CE UNE ARME ?"
910 INPUT A$
920 IF A$ = "N" THEN  GOTO 950
930 PRINT "INDIQUER LA FORCE :"
940 INPUT F
950 INPUT R$
960 GOTO 480
970 REM --(LE SOUTERRAIN)----
980 IF Z = 2.99 THEN  LET E = 3
990 IF E = 3 THEN  GOTO 480
1000 LET E = 7
1010 GOSUB 1380
1020 T = INT (Z)
1040 IF T = 1 THEN  PRINT "COULO
     IR - CONTINUER"
1050 IF T = 2 THEN  PRINT "IMPAS
     SE"
1060 IF T = 3 THEN  PRINT "CARRE
     FOUR"
1070 IF T < 4 THEN  GOTO 1170
1080 PRINT "UNE PIECE"
1090 IF Z = > 6.95 THEN  GOTO 1
     190
1100 PRINT "ON APERCOIT ..."
1110 PRINT "VOIR PAGE------>"D
1120 INPUT H$
1130 PRINT "EST-CE COMESTIBLE ?"
1140 INPUT E$
1150 IF E$ = "N" THEN 1170
1160 LET PV = PV + 5
1170 INPUT R$
1180 GOTO 100
1190 PRINT "UN VEHICULE !!!!"
1200 PRINT "APPUYER SUR D"
1210 INPUT V$
1220 FOR I = 1 TO H
1230 PRINT "VRO ";
1240 NEXT I
1250 IF H > 85 THEN 1330
1260 PRINT "RIEN A FAIRE..."
1270 PRINT "VOULEZ-VOUS SORTIR ?"
1280 INPUT R$
1290 IF R$ = "O" THEN  LET E = 3
1300 IF R$ = "N" THEN  LET E = 7
1310 INPUT R$
1320 GOTO 100
1330 PRINT "VRVRROROROROORRROOOOM"
1340 PRINT "FELICITATIONS !"
1350 END
1360 NEXT I
1370 GOTO 480
1380 REM   ---(CALCUL)---
1390 LET Z = ( COS (A * X) * COS
     (B * Y)) + 1
1400 LET Z = Z * 10
1410 LET Z = Z - INT (Z)
1420 LET Z = Z * E
1430 LET Z = Z * 1000000
1440 LET Z = INT (Z)
1450 LET Z = Z / 1000000
1460 LET Z1 = Z - INT (Z)
1470 LET D = INT (Z1 * 1000)
1480 LET G = INT (Z1 * 10000) -
     (D * 10)
1490 LET Z2 = Z1 * 10000
1500 LET Z2 = Z2 - INT (Z2)
1510 LET H = INT (Z2 * 100)
1520 RETURN
```

Michel Brassinne et Pascal Melly ●

 par J.-C. B.

épices...

Les variantes sont aux jeux de cartes ce que les épices sont aux mets. Nous vous proposons de gôuter aujourd'hui à des jeux qui vous rappelleront quelque chose, mais que vous aurez plaisir à expérimenter...

SQUAW

De deux à sept joueurs utilisent un jeu de 52 cartes, étant entendu que, la plupart du temps, l'intérêt est moindre lorsqu'on est trop nombreux, cinq constituant souvant un maximum (1).

Le donneur va être tiré au hasard de la façon suivante. Les joueurs décident d'un commun accord si, pour ce tirage, l'as sera la plus faible ou la plus forte carte. Chaque joueur tire alors une carte, et la plus forte désigne le donneur. En cas d'égalité des plus fortes cartes, les joueurs restant en lice retirent chacun une carte.

Le donneur distribue sept cartes à chaque joueur, une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis il retourne une carte qui désigne l'atout. Le donneur joue alors la première carte du premier coup, une partie comprenant sept coups. L'objectif de chaque joueur est de faire le plus de plis possible.

L'ordre des cartes est celui de la bataille, l'as étant toutefois la plus forte ou la plus faible carte comme il en a été précédemment décidé. On est obligé de fournir de la couleur demandée. On n'est pas obligé de monter. Si l'on n'a pas de la couleur demandée, on peut, soit couper, soit se défausser. La plus forte carte d'un pli l'emporte. Le joueur ayant remporté un pli joue la première carte du pli suivant. Au départ d'un coup c'est le donneur qui entame.

A la fin du premier coup, le joueur qui a fait le plus de plis va distribuer les cartes du second coup, et, après avoir vu son jeu, désigne l'atout. En cas d'égalité de plis (par exemple, deux joueurs ont fait chacun trois plis au premier coup), les joueurs sont départagés en tirant chacun une carte, la plus forte désignant le donneur du second coup, comme précédemment. Au cours de la partie, on peut, par ce moyen, dans le cas où plusieurs joueurs ont fait le plus grand nombre de plis, changer l'ordre des cartes.

Le donneur du second coup ainsi désigné va donc distribuer six cartes à chaque joueur, puis fixer l'atout. Et ainsi de suite, le donneur distribuant cinq cartes au troisième coup... pour finir à une carte au septième coup.

Lorsqu'au cours d'un coup, un joueur ne fait aucun pli, il devient « Chien ». Au cours du coup suivant, il ne recevra qu'une seule carte qu'il pourra jouer à son gré. Si cette carte lui permet de faire le pli au cours duquel elle a été jouée, le joueur reprend le cours normal de la partie et recevra autant de cartes que les autres joueurs au coup suivant. Par contre, s'il ne fait aucun pli, il devient « Aveugle ». Au coup suivant, il recevra une carte, qu'il n'aura pas le droit de regarder et jouera au hasard. Si cette carte fait son pli, le joueur reprend le cours normal du jeu. Sinon, il est éliminé.

Le gagnant de la partie est, soit le seul joueur restant en lice si tous les autres ont été éliminés, soit le joueur qui remporte le pli du dernier coup. Il est évident que le joueur ayant fait le plus de plis au coup précédent et pouvant de ce fait désigner l'atout a plus de chance de gagner.

(1) *Ce jeu d'origine anglaise nous a été envoyé par Philippe Jolaine, de Rougé, qui gagne un abonnement d'un an à J & S.*

LA CHIENNE NOIRE

On utilise un jeu de 52 cartes. A trois joueurs, on retire un 2 autre que le 2 de ♥ et on distribue 17 cartes à chaque joueur. A quatre, on distribue 13 cartes. A cinq on retire les deux 2 noirs et on distribue 10 cartes (2).

L'objectif est de ne faire, ni ♥, ni la dame de ♠ (la chienne noire). La valeur de ces cartes est la suivante :

D de ♠ : 50 points.
A de ♥ : 15 points.
R, D et V de ♥ : 10 points.

Les autres ♥ ont leur valeur nominale (le 7 vaut 7 points, etc.). Les autres cartes ne valent rien.

L'ordre des cartes est celui de la bataille. Il n'y a pas d'atout. On est obligé de fournir à la couleur demandée si l'on en a. Sinon, on se défausse. On n'est pas obligé de monter.

A cinq joueurs, on distribue dans le sens des aiguilles d'une montre les cartes 2 par 2. A trois ou quatre joueurs, on commence à distribuer les cartes 2 par 2, mais comme le nombre de cartes des joueurs est impair, on termine en distribuant 3 cartes à chaque joueur. La distribution terminée, chaque joueur regarde son jeu, puis donne à son voisin de gauche deux cartes, faces cachées. Les joueurs complètent alors leur jeu avec les deux cartes données par le voisin de droite.

La partie commence. Le donneur pose la première carte du premier pli sur la table. La plus forte carte de la couleur demandée l'emporte. Le joueur qui vient de faire un pli joue la première carte du pli suivant. Au cours de la partie, on peut ramasser des ♥, soit en faisant un pli à ♥, soit en faisant un pli à une autre couleur, un joueur n'en possédant pas s'étant défaussé d'un ♥. Il en est de même pour la dame de ♠.

A la fin de la partie, chacun compte les points des ♥ et de la dame de ♠ qu'il a ramassés dans ses plis. Le total des points des quatre joueurs fait 149. Lorsqu'un joueur fait tous les ♥ et la dame de ♠, il ne marque rien ; mais ses adversaires marquent chacun 149 points.

Le gagnant de la partie est celui qui a le moins de points lorsqu'un joueur atteint un total préalablement fixé à 500, 1 000, ou 2 000 points.

(2) *Cette variante anglaise du Barbu nous a été adressée par Patrice Fortune, de Le Rhun, qui gagne un abonnement d'un an à J & S.*

les grands classiques

testez votre force

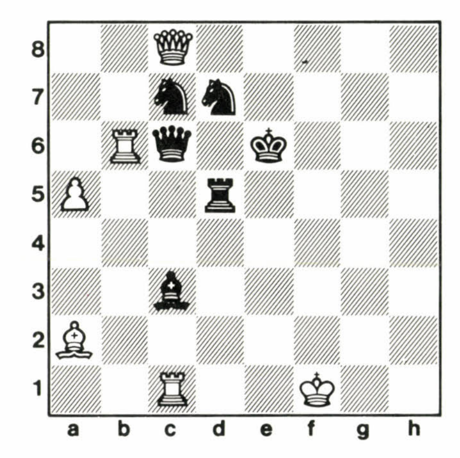
aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au backgammon
au go
à Othello

échecs

LE CLOUAGE

Effectuer un clouage signifie viser une pièce ennemie sur une colonne ou une diagonale où est située, derrière elle, une autre pièce ennemie de plus forte valeur. Une fuite de la pièce visée, dite « clouée », hors de cette ligne entraînerait donc la perte de l'autre pièce.
Si celle-ci est le Roi, on dit que le clouage est « absolu » puisque les règles mêmes du jeu interdisent de s'y soustraire. Sinon, le clouage est dit « relatif ». Attention, dans ce dernier cas, la pièce clouée peut échapper à l'attaque au prix de la pièce située derrière elle sur la même ligne. Et, comme tous les sacrifices, cette manœuvre est source de nombreuses surprises.

Il importe également de toujours se souvenir que le clouage, même absolu, n'immobilise pas totalement la pièce clouée puisqu'il ne lui interdit pas les déplacements sur la ligne de l'attaque.



La Dame, la Tour et le Cavalier d7 noirs sont « absolument » cloués : il leur est rigoureusement interdit de fuir hors de la ligne de mire de la pièce qui les attaque. Le Fou ç3 et le Cavalier ç7 sont « relativement » cloués : leur mouvement n'entraînerait « que » la perte de la Dame.

Sur une colonne :

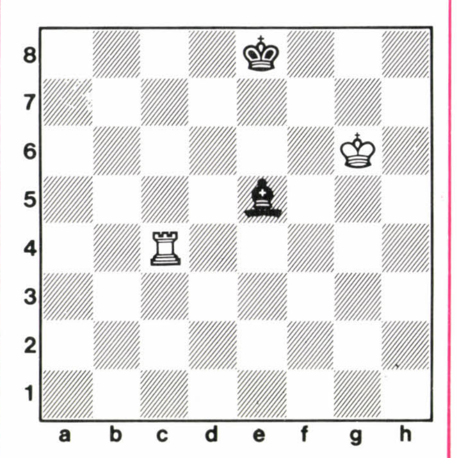


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Sur une diagonale :

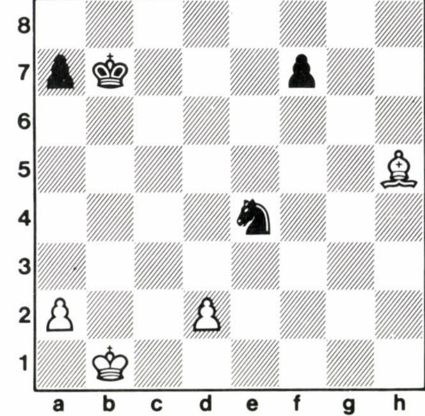


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

par Nicolas Giffard

Créez un clouage décisif !

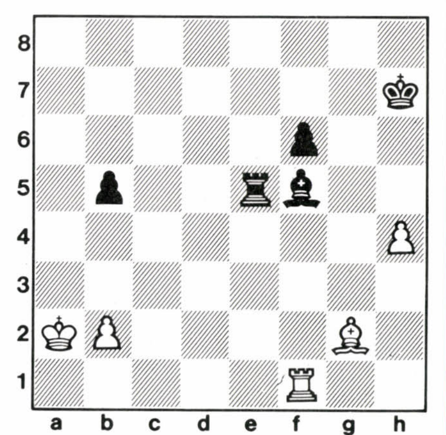


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le clouage est là : il ne reste plus qu'à l'exploiter.

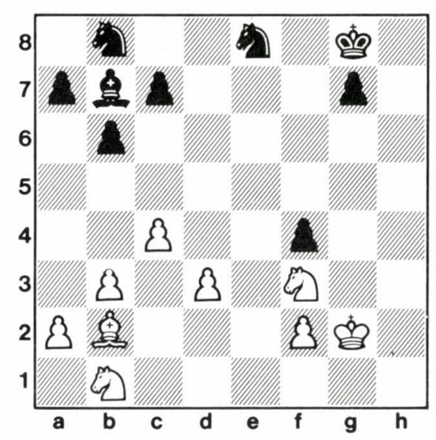


Diagramme 4 : *les noirs jouent et gagnent.*

Les blancs ont sacrifié une pièce. Pour quelle raison ?

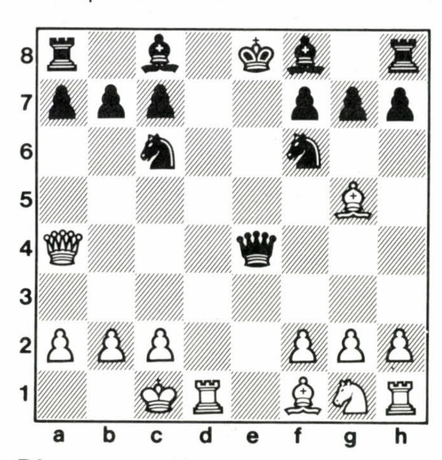


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Faites apparaître trois clouages et matez !

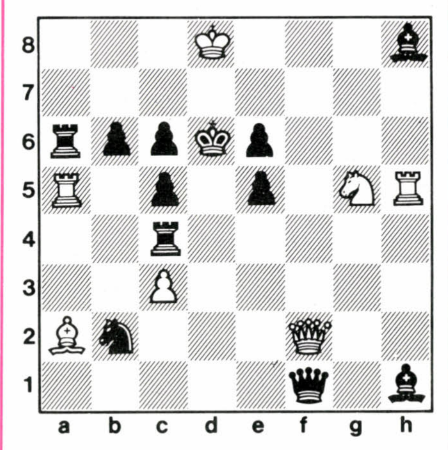


Diagramme 6 : *les blancs jouent et font mat en deux coups.*

Le « contre-cloueur » cloué...

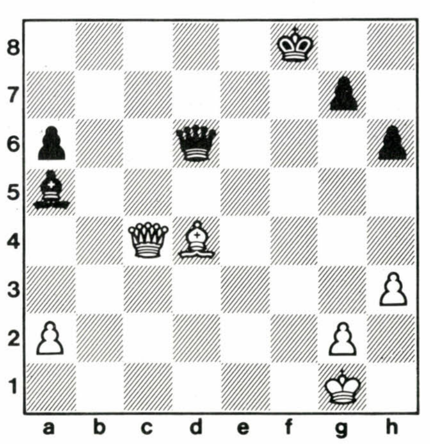


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Deux coups précis des noirs font la décision. Lesquels ?

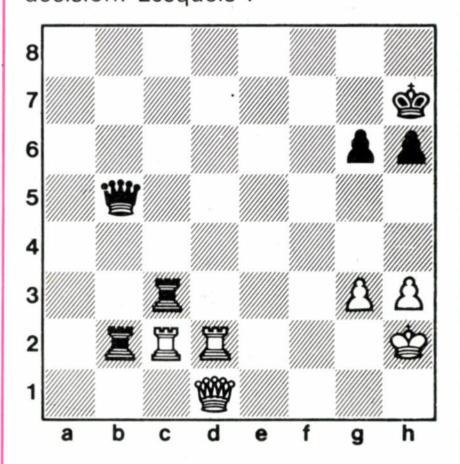


Diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent.*

solutions pages 131 et 132

Pourquoi les blancs se sont-ils trompés en croyant immobiliser le Cavalier f6 en le clouant avec le Fou ?

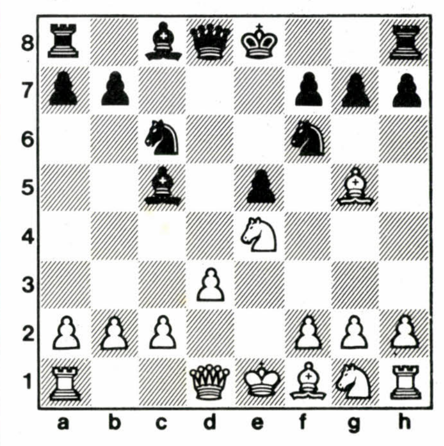


Diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

échecs

par Nicolas Giffard

Le thème du clouage peut servir dans l'attaque sur le roque, comme dans cet exemple :

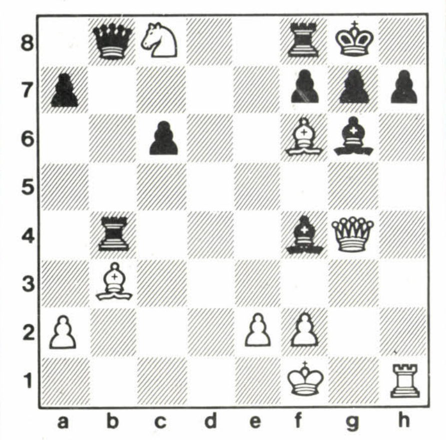


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les blancs ont sacrifié un Cavalier. La raison : la création d'un clouage est possible.

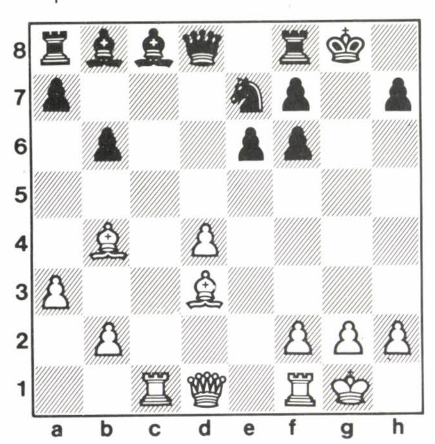


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 132

Comment capturer le Fou cloué ?

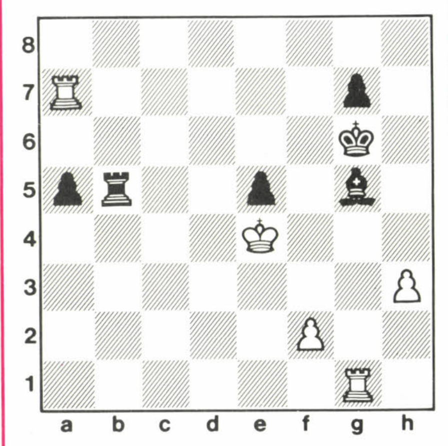


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment capturer la Tour clouée ?

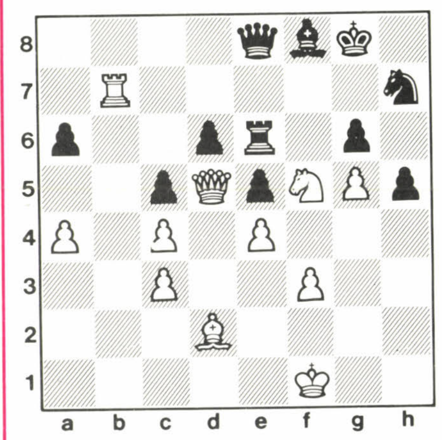


Diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment capturer le Cavalier cloué et se procurer ainsi une attaque décisive ?

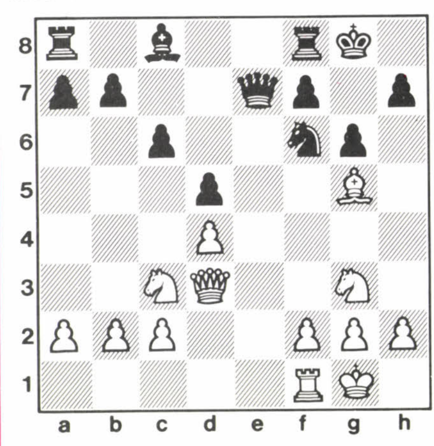


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un coup très esthétique : le double clouage, appelé aussi « clouage en croix ».
D'abord sur les colonnes et les rangées...

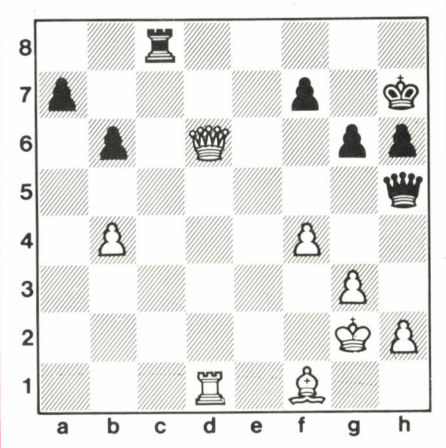


Diagramme 15 : *les noirs jouent et gagnent.*

...puis sur les diagonales !

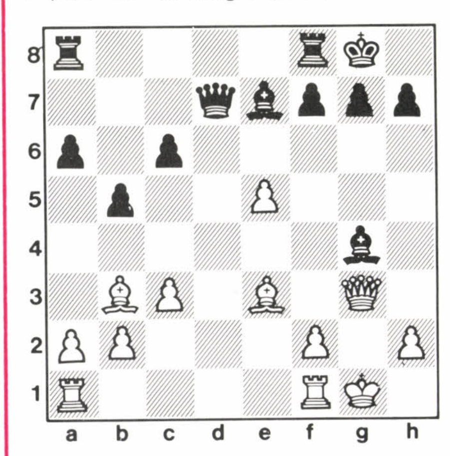


Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la Fédération française de tarot sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J & S* sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

L'ENTAME EN DÉFENSE

Le choix de l'entame en Défense s'avère souvent extrêmement important car vos partenaires continueront la même couleur s'ils sont disciplinés et s'ils n'ont pas de meilleure couleur à jouer.
La décision essentielle consiste entre atout ou pas atout. Puis, si l'on décide de ne pas entamer atout, il faut choisir la couleur. Enfin, dans la couleur choisie, définir la carte d'entame. Il n'y a pas de recette miracle, mais quelques règles simples à suivre en les combinant. Vous vous en porterez généralement assez bien.
Voici ces règles :
• dans son jeu, il faut regarder la teneur en atout ou dans les couleurs : choisir une couleur longue ou comportant des honneurs, et si possible les deux ; en effet, le premier but de l'entame dans une couleur est de rechercher la coupe du Preneur. Cependant, si celui-ci fournit, vos partenaires reviendront dans cette couleur ; si vous avez entamé dans une couleur « creuse », vous risquez d'affranchir les honneurs du Preneur :

• regarder le Chien : présence d'atouts et d'honneurs, nombre de cartes dans chaque couleur.
• considérer votre position par rapport au Preneur : devant (la meilleure position pour ouvrir les couleurs), en face ou derrière (c'est-à-dire « du fond » : la plus mauvaise position car vous rentrez dans les fourchettes, comme Roi-Cavalier par exemple).
• prendre en compte l'enchère du Preneur, sans se laisser cependant intimider par une Garde Sans le Chien, surtout en duplicaté, où ce contrat est de plus en plus basé sur des jeux comportant par exemple trois Bouts cinquièmes.
• en partie libre, tenir compte aussi de la Mouche et de la psychologie du Preneur (certains ne prennent jamais avec des jeux faibles à l'atout !).

Les questions qui suivent, toutes relatives à l'entame par un Défenseur, sont tirées des donnes qui ont été jouées lors de la Finale du Championnat de France par triplettes 1983. Il y avait là les meilleurs joueurs français, réunis après deux séances éliminatoires.
Vous pourrez ainsi comparer votre entame avec celles des champions.

Problème n° 1 : (facile)
Nord Donneur garde et trouve au Chien :
A. 5 2 E
♠ 4
♥ R
♦ 9
♣ —

Vous devez entamer du fond en Ouest avec :
A. 17 15 12 11
♠ D V 6 5 3
♥ 6 A
♦ 4 2
♣ V 10 6 5 4
(3 points)

Problème n° 2 : (facile)
Est Donneur. Ouest garde et trouve au Chien :
A. 14 10
♠ 10
♥ —
♦ 7
♣ C 10

Vous devez entamer en Nord (devant le Preneur) avec :
A. 17 16 11 7 5 3
♠ C 7 4 2
♥ C 5 A
♦ V 4 2 A
♣ D
(3 points)

Problème n° 3 : (facile)
Nord Donneur. Sud garde et trouve au Chien :
A. 10 2
♠ R 8
♥ —
♦ D
♣ A

Vous devez entamer en Ouest (devant le Preneur) avec :
A. 21
♠ C 10 7 A
♥ R D V 9 6 5
♦ R C 8
♣ C V 4 3
(3 points)

Problème n° 4 :
Est Donneur garde et trouve au Chien :
A. —
♠ 8
♥ 8 A
♦ 10 8
♣ 4

Vous devez entamer du fond en Nord avec :
A. 13 9 7 6 3
♠ C V 6 2 A
♥ D 7 4
♦ 5 4
♣ 9 8 A
(3 points)

Problème n° 5 :
Ouest Donneur. Nord garde et trouve au Chien :
A. —
♠ —
♥ 3
♦ 8 5 4
♣ D 3

Vous devez entamer en Sud (en face du Preneur) avec :
A. 17
♠ R D V 10 8
♥ C 10 2
♦ D V 10 7 A
♣ C 8 4 A
(4 points)

Problème n° 6 :
Est Donneur. Sud garde et trouve au Chien :
A. —
♠ C A
♥ —
♦ 9 5 4
♣ 7

Vous devez entamer en Nord (en face du Preneur) avec :
A. 13 7 6 2 E
♠ 10 9 4
♥ 9 3
♦ R 8 6 3 2
♣ V 8 5
(4 points)

solutions page 132

Scrabble®

LE FRANGLAIS TEL QU'ON LE PARLE...

Ne soyez pas surpris si vous trouvez un jour, dans la rubrique cinématographique de votre journal habituel, la critique suivante :
« Dans ce serial thriller rewrité à partir d'un cartoon, la star, freak cool devenu rocker punk, se shoote d'une overdose de coke avec une groupie, girl de saloon, rackettée par un dealer cockney... »
En effet, ces mots anglais sont censés faire partie du Français actuel, puisque vous les trouverez tous en feuilletant les pages du *Petit Larousse...*
Sans insister sur les mots les plus courants (BASKET, JEAN, SLOW, WAGON, etc.), qui méritent leur place, voici quelques termes (choisis parmi plusieurs centaines) qu'on peut s'étonner de trouver dans un dictionnaire français d'usage courant...

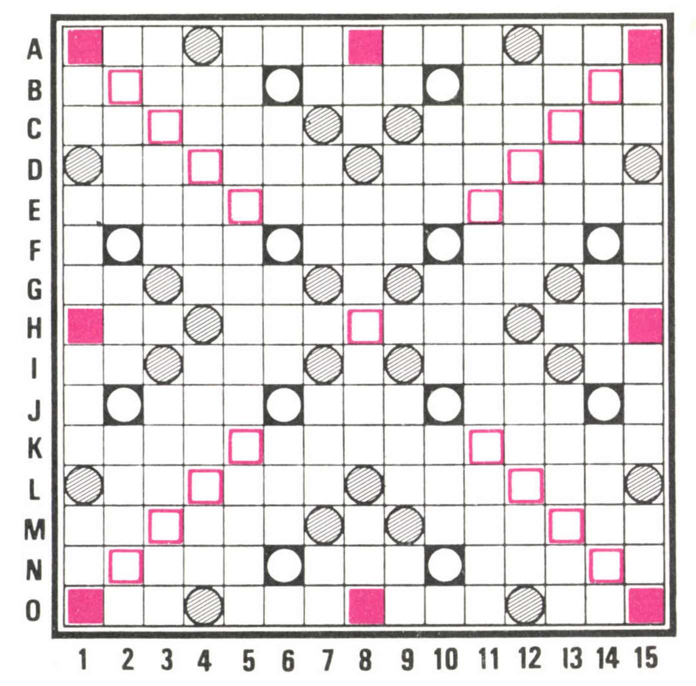
ALE (bière)
BABY
BOOMER (haut-parleur)
BOOSTER (propulseur)
BREAKFAST
BUGGY (cabriolet)
CLUSTER (ensemble de sons)
COMICS (digest de cartoons !...)
FEEDER (canalisation)
GOSPEL (chant religieux)
GREEN (pelouse)
HUNTER (cheval de chasse)
INLAY (chir. dentaire)
INSIGHT (psycho.)
JUMBO
KEEPSAKE (album)
LIBERTY (tissu)
LLOYD (compagnie d'assurances)
LORRY (chariot)
MANIFOLD (facturier)
OUT
PATCH (pansement)
PATTERN (modèle)
PROSPECT (client éventuel)
RACK (meuble de rangement)
REPRINT (réimpression)
RIPPER (syn. de ROOTER : T.P.)

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1983.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 Paris.





par Benjamin Hannuna

SHIPCHANDLER (marchand)
SHIFT (période de travail)
SHIMMY (oscillation)
SMOG (brouillard)
SPRAY
STAFF
STRIPPING (éveinage)
TRICK (pli au bridge)
TRUCK (wagon)
TWEETER (haut-parleur)
VOUCHER (bon)
WHARF (quai)
WHIPCORD (étoffe)
WINDSURF
N'oublions pas non plus les faux mots anglais, comme PERCHMAN, RUGBYMAN, YACHTMAN, etc., qui n'ont jamais eu droit de cité Outre-Manche ou Outre-Atlantique...

ENTRAINEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée au club de Metz, le 22 juin 1983... Si vous désirez la suivre, servez-vous d'un cache, que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition). La ligne suivante vous donnera le maximum du coup précédent et le nouveau tirage à chercher. Prêt...

Tirages	Mots trouvés	Position	Points
EIDULSX			
LS + IIYPT	DIEUX	H 8	50
IIL + EEIL	TYPES	10 E	36
IILE + UNV	ILE	I 12	15
AEIOCGR	DILUVIEN	8 H	98
EEEOFRT	COGERAIT	E 3	72
O + IIOKMN	REFUTEE	K 5	40
AABMQRZ	MONOKINI	O 6	69
AQ + AEDT ♦	AMBREZ	6 A	42
EUCNPSV	ADEQ(U)ATE	14 G	112
NP + EOUH ♦	CUEVAS (1)	8 A	45
AEOBRSS	PHONI(Q)UE	M 4	63
AELNNTW	ROBASSE	15 B	97
AL + AUFJS	NEWTON	4 A	32
AUFL + EDL	JAS	7 G	38
ADFLL + AT	EUPHONI(Q)UE	M 2	28
DL + AIHST	FATAL	13 C	22
DLI + EOMU	HAST (2)	15 L	46
EOL + ELNR	MUID (3)	12 A	27
OLN + GR	GELER	5 E	18
	LONGE	H1	24
	TOTAL		974

1er : B. BLOCH avec 913 points.
CUEVA : cabaret de flamenco.
HAST : arme d'hast = lance.
MUID : mesure de capacité pour les liquides.
Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot que l'on forme avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi,
RUPINES (ou ses 2 anagrammes) scrabble sur les lettres de FORCAMES
PILLEES (ou ses 2 anagrammes) scrabble sur les lettres de RUSANT

RUPINES + F =
RUPINES + O = (**)
RUPINES + R =
RUPINES + C =
RUPINES + A = (**)
RUPINES + M =
RUPINES + E =
RUPINES + S =

PILLEES + R =
PILLEES + U =
PILLEES + S =
PILLEES + A = (**)
PILLEES + N =
PILLEES + T = (**)

Les astérisques placées auprès de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

LES SOLITAIRES

Ces tirages de six lettres + un Joker (♦) ne permettent à chaque fois qu'un seul scrabble... Ce n'est pas si simple que cela...

1. EGPSUY ♦
2. ABCEII ♦
3. CDOSSU ♦
4. DEIOOT ♦
5. ABDELT ♦
6. MORSUU ♦
7. EGNRSY ♦
8. EHORSZ ♦
9. AEEKMS ♦
10. DEIIOV ♦

solutions page 133



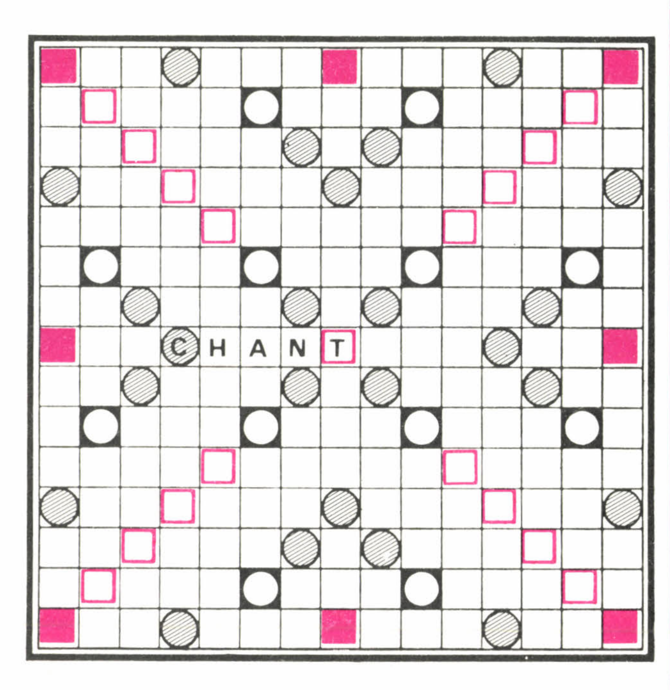
Scrabble

par Benjamin Hannuna

LE DEUXIEME COUP

Au premier coup de la partie, on a placé CHANT en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants :

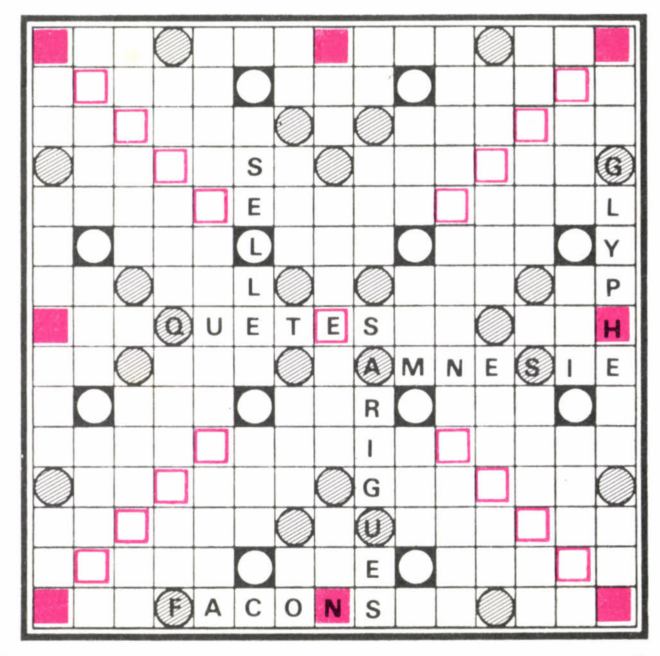
1. CEIINX ♦
2. AGIIMOR
3. DENORRT
4. AANORX ♦
5. ENNORTU
6. AEEKRR♦
7. EEGILRT
8. AEIMRST
9. BEILOO ♦
10. ENNORRT



LES « BENJAMINS »

Faire un « Benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ».

Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 17 « Benjamins ». Saurez-vous les trouver ?



solutions page 133

bridge

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté.

Vous trouverez avec les solutions (page 134) un barème qui vous permettra dévaluer votre performance.

Problème n° 1 :
Tournoi Le Touquet 83
Cote : 2 pts.

S	O	N	E
1♣	—	1♦	(relais)
1SA	—	3SA	—

♠ 9 5 4
♥ 7 6 4
♦ A V 9 2
♣ 10 7 3

Que faites-vous comme entame ?

Problème n° 2 :
Cote : 2 pts.

S	O	N	E
		2♥	(faible)
4♠	—	6♠	

♠ 2
♥ 7 4 3
♦ R 5 2
♣ R 9 7 6 5 2

Que faites-vous comme entame ?

Problème n° 3 :
Cote : 3 pts.

S	N
1♣	1♦
1SA	3SA

par Freddy Salama

♠ A 6 4
♥ A R 2
♦ V 10 9 8 5
♣ 9 3

N
O E
S

♠ D 10 3
♥ D 10 7
♦ D 7
♣ A R 10 6 4

Sud joue 3SA ; Ouest entame le 5 de ♠, le mort fournit le 4, et Est le Valet.

Problème n° 4 :
Cote : 4 pts.

S	N
1♠	3♠
4♠	

♠ R D 6 4 2
♥ A 9 5
♦ 5 4 2
♣ 6 3

N
O E
S

♠ A 9 7 5 3
♥ 8
♦ A D 9
♣ R V 5 2

Sud joue 4 ♠ sur l'entame du Valet de ♠.

Problème n° 5 :
Cote : 6 pts.

S	N
1♠	2♦
3♣	3♠
4♣	4♦
4♥	4SA
5♥	6♠

♠ A 7 2
♥ R 6 2
♦ A 8 7 3
♣ D 6 4

N
O E
S

♠ R D V 10 9
♥ A 9 3
♦ 4
♣ A R 8 3

Sud joue 6 ♠ sur l'entame de la Dame de ♥.

Problème n° 6 :
IIe Festival du Cannet
Cote : 6 pts.

♠ A 7 5 3
♥ R
♦ A R 6 2
♣ A R 6 3

N
O E
S

♠ 9 6 2
♥ A D 9 5 3
♦ 8 7
♣ 10 8 2

Vous êtes au volant du contrat de 3SA. Entame 5 de ♣, le mort fournit le 3, et Est le 9. Saurez-vous résoudre les problèmes de communications avec autant de brio que Marianne Serf ?

Problème n° 7 :
Cote : 5 pts.

S	N
1♣	1♦
1♠	3♦
3SA	

♠ 7 6 2
♥ R 10 4
♦ A D 8 7 4 3
♣ 6

N
O E
S

♠ D 9 8 3
♥ A D V
♦ R
♣ A 9 7 5 3

Vous jouez 3SA sur l'entame du 9 de ♥.

Problème n° 8 :
Cote : 7 pts.

S	N
1♠	2♦
2♥	3♣
3♠	6♠

♠ A V 3
♥ —
♦ D 8 6 5 2
♣ A R V 5 4

N
O E
S

♠ R D 6 5 4 2
♥ A D 7 6
♦ —
♣ 7 3 2

Sud joue 6 ♠. Ouest entame le 10 de ♠ et Est défausse le 2 de ♥.

Problème n° 9 :
Cote : 6 pts.

♠ A D
♥ A 9 8 7 6 4 3
♦ 5 2
♣ A V

N
O E
S

♠ R 9
♥ R 5
♦ A R D 4
♣ R 7 5 4 3

Sud joue 7SA sur l'entame du 10 de ♦.

Problème n° 10 :
Cote : 7 pts.

♠ V 3
♥ 6 2
♦ R 9 7 4
♣ R D V 9 6

N
O E
S

♠ R D 6 5 2
♥ A V
♦ A D 10 5
♣ A 10

Sud joue 6 ♦. Ouest entame le 10 ♥, Ouest fournit la Dame prise par l'As de Sud. Le déclarant tire l'As d'atout ; Ouest fournit le 8, et Est le 3. Comment continuez-vous ?

solutions pages 133 et 134

dames

Championnat de France 83

Du 16 au 28 août s'est tenu le 43e championnat de France de jeu de dames, à La Chapelle d'Armentières. Ce tournoi a permis à Luc Guinard d'inscrire pour la deuxième fois le titre de Champion de France à son palmarès ; et de décrocher ainsi sa qualification aux demi-finales du championnat du monde...
Mais maintenant, place à la technique. Voici une première série de problèmes extraits des sept premières rondes du championnat...

Un coup et les noirs abandonnent. Lequel ?

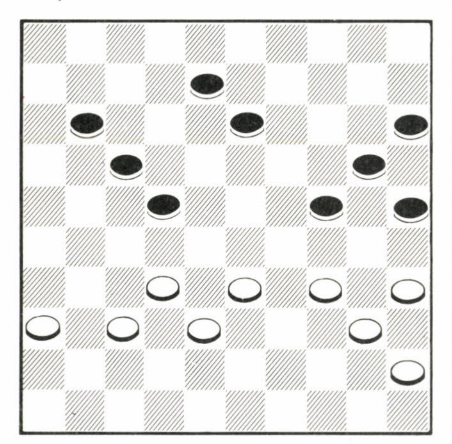
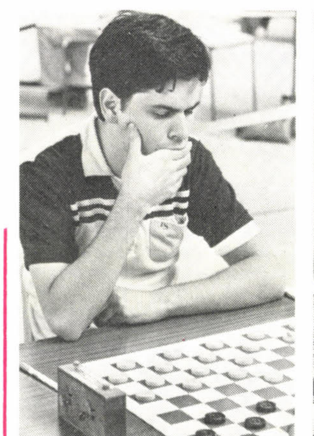
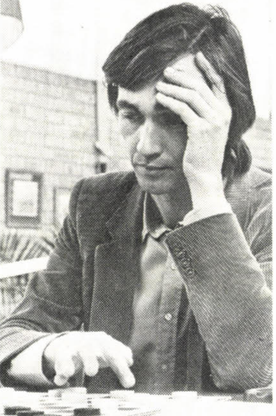


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*


De g. à dr. : Guinard, Issalène, Nimbi, les trois premiers. *Photos Ph. Boidin*

Dans tout championnat de France, il y a de nombreuses gaffes... Ici, Daniel Issalène en fait son profit. Comment ?

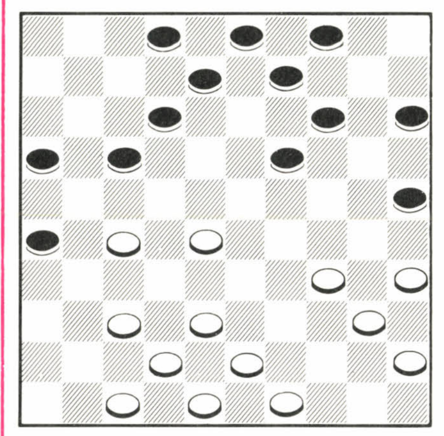


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

La partie Bonnard est très difficile à jouer. Louzolo en a fait la cruelle expérience. Quelle est la combinaison astucieuse qui permet aux blancs de conclure ?

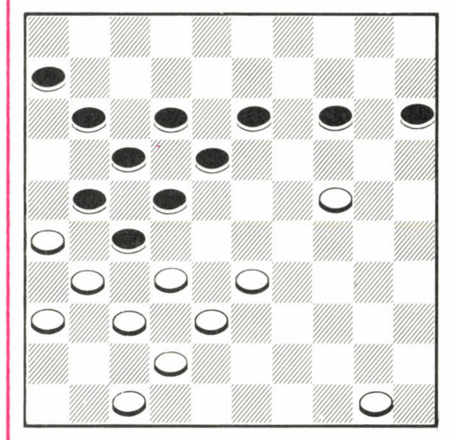


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

Une course poursuite contre la pendule qui s'est terminée par un petit drame : Lesnes doit s'avouer vaincu face à Issalène dans une position archi-nulle.

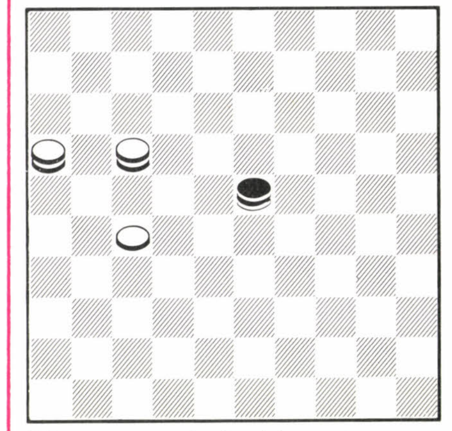


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

par Luc Guinard

Une occupation massive du centre n'est pas toujours à conseiller. Comment les noirs réussissent-ils à démolir le centre des blancs ?

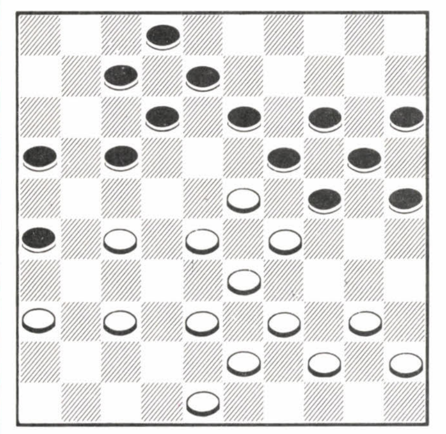


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Il est temps de réviser vos classiques. Le coup Philippe est à l'honneur !

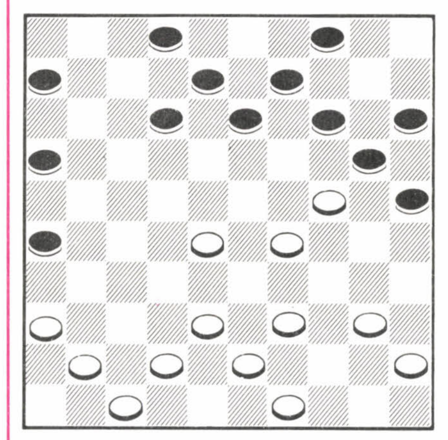


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

Le pion 11 est le Talon d'Achille des noirs. Toutefois la résistance peut encore durer un certain temps. Pourtant la fin est proche. Pourquoi ?

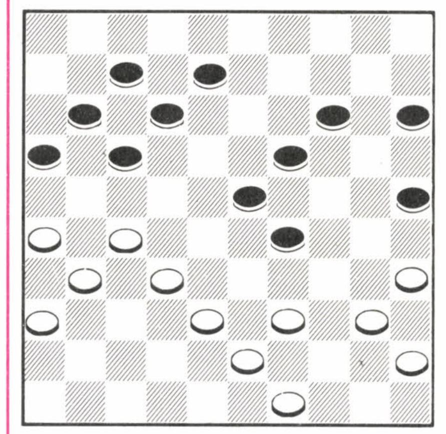


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions pages 134 et 135

Le Congolais Louzolo avait bien mal commencé. Six défaites en six parties. Il s'est repris par la suite en battant Issalène et Nimbi, deux de mes plus sérieux rivaux. Contre lui, une petite combinaison me permet de conclure. Laquelle ?

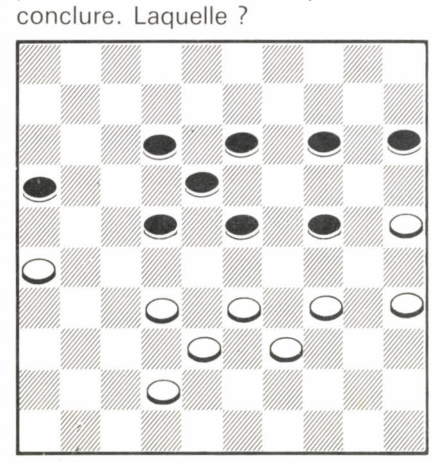


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

En compétition, l'attention doit être constante durant toute la partie. Pour s'être relâché qelques instants, Aubertin a subi une lourde punition. Quelle est-elle ?

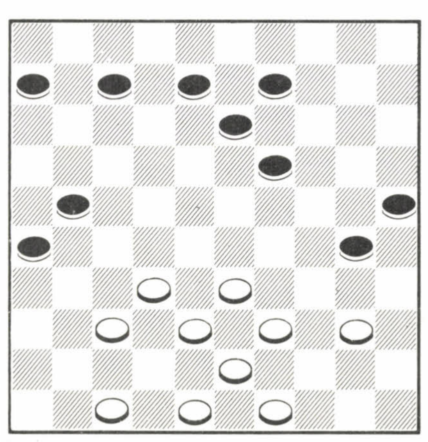


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les joueurs africains sont de redoutables tacticiens. Nimbi nous en apporte une fois de plus la démonstration. Comment ?

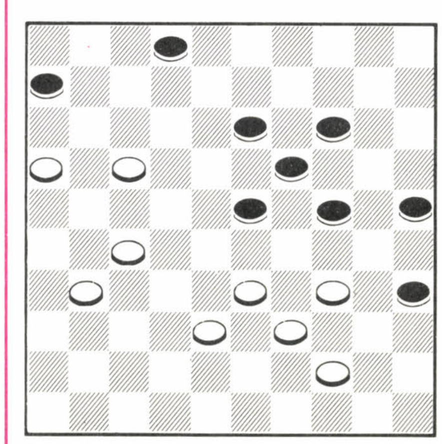


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

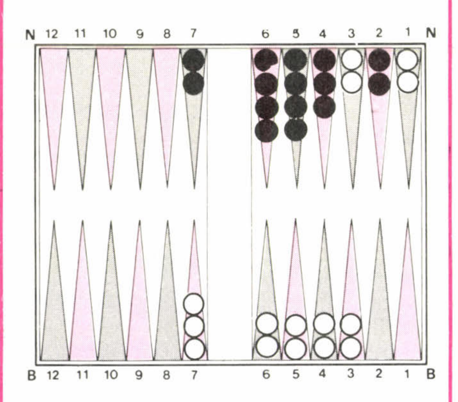
backgammon

initiation

LE BACKGAME (FIN)

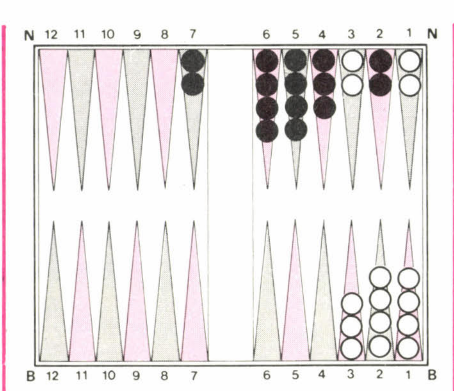
Dans les précédentes rubriques, nous avons déjà évoqué l'un des aspects principaux du Backgammon, et peut-être le plus difficile à appréhender correctement : le *timing*.

Principalement dans le cas du Backgame, ce sera généralement l'unique critère qui différenciera une bonne position d'une mauvaise ; quelques exemples vous le feront aisément comprendre.

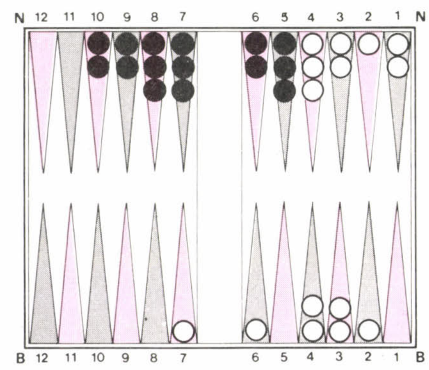


Dans la situation ci-dessus, Noir doit jouer 6-5 ; il ne pourra pas jouer le 6, et devra donc jouer le 5 de N7 en N2, laissant en N7 un blot exposé à un 6 ou un 4 direct, soit 20 chances sur 36.

Si Noir est frappé, il aura du mal à rentrer, et encore plus de mal à revenir dans son jan intérieur ; et même s'il n'est pas frappé maintenant, il est probable qu'il laissera encore sous peu d'autres blots en double shot, et qu'à ce moment, le « comité d'accueil » blanc sera encore redoutable (à moins que Blanc ne jette un ou deux doubles malheureux, qui l'obligeraient à avancer ses pions dans son jan intérieur). En conclusion, Blanc a donc ici un bon Backgame.



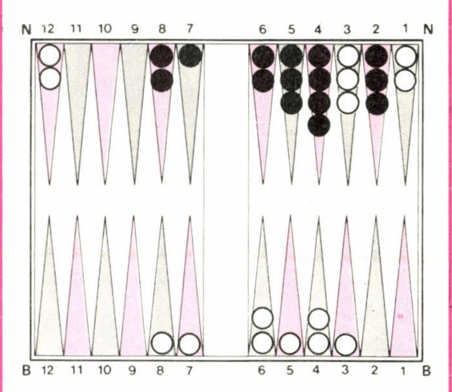
La situation dans le camp noir est la même que dans le cas précédent. Cependant, ici, si Noir fait 6-5, il pourra laisser un blot en N7 sans grand danger pour lui ; même si ce blot est frappé, il n'aura aucun mal à rentrer dans le jan intérieur blanc ; et ensuite à revenir chez lui ; Blanc est beaucoup trop avancé ; il a un très mauvais Backgame et n'a pratiquement plus aucune chance de gagner la partie ; tout ce qu'il peut raisonnablement espérer est d'éviter de perdre un gammon...



Dans le diagramme ci-dessus, la situation a atteint le point critique où n'importe quel dé peut faire pencher la balance de manière écrasante pour l'un ou l'autre des deux adversaires...

Blanc fait 5-2 : comment doit-il jouer ?

Le seul mouvement raisonnable est B7 B2 - B6 B4, qui l'empêche à son jet suivant de jouer les 6 et les 5. En effet, ce stade de la partie, la défaite risque de s'abattre sur le premier des deux adversaires qui cassera sa position. Tous deux ont donc intérêt à avancer le moins vite possible, en attendant que l'adversaire « craque »...



Blanc fait 6-5 : doit-il frapper Noir en N7 ?

Non, car il est encore trop tôt. En effet, Blanc n'a encore que deux cases dans son jan intérieur, ce qui est insuffisant pour contenir le blot noir (un minimum de trois cases consécutives est nécessaire) ; de plus, frapper avec un point de N1 détruirait son Backgame, et le laisserait dans une position extrêmement inconfortable si Noir, en rentrant, frappait deux pions dont le blot laissé en N1.

Il est également préférable de ne pas sortir un pion de N3, de manière à ne pas être amené, par la suite, à laisser un blot en frappant à partir de cette case.

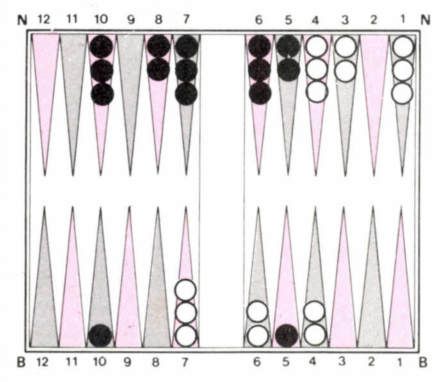
Le seul mouvement correct est donc N12B8-N12B7, qui prépare l'avenir...

Qu'en est-il maintenant de la défense contre un Backgame adverse ?

Les principes de base découlent de ceux du Backgame :

par Donat Bernard et Benjamin Hannuna

votre adversaire veut être frappé pour se retarder ?
Evitez donc de l'aider, et ne frappez ses blots que si vous y êtes obligé. Faites-vous frapper vous-même (surtout s'il n'a pas de blots dans son jan intérieur) pour vous donner du timing et ruiner le sien ; contentez-vous de contenir ses pions déjà emprisonnés, et gardez-vous bien d'en frapper d'autres...
L'exemple ci-dessous illustre quelques-uns de ces principes.



Noir doit jouer 6-3 : on pourrait jouer B5B11-N10N7 ; en fait, B5B8-B10N9 est bien meilleur. Car :
— si Blanc ne frappe pas avec 5 ou 6 au coup suivant, il devra probablement s'avancer dans son jan intérieur, ce qu'il cherche évidemment à éviter... De plus, à son coup suivant, Noir pourra constituer une prime de six cases avec un 1 ou un 8 ; dans ce cas, Blanc sera rapidement amené à détruire son jan intérieur ;
— si Blanc frappe le blot en N9, il donnera à Noir du timing pour maintenir son blocage sur les pions blancs ; le jan intérieur blanc est évidemment trop pauvre pour espérer retenir un pion noir ; et, d'ailleurs, même si Blanc avait une case de plus dans son jan intérieur, il aurait beaucoup trop de mal à dégager ses pions arrière pour avoir une chance d'emprisonner son adversaire durablement.

problèmes

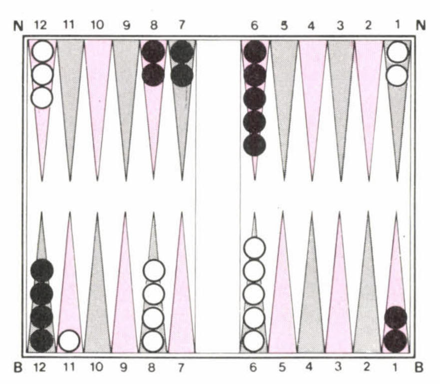


Diagramme 1 : *blanc joue 5-1.*

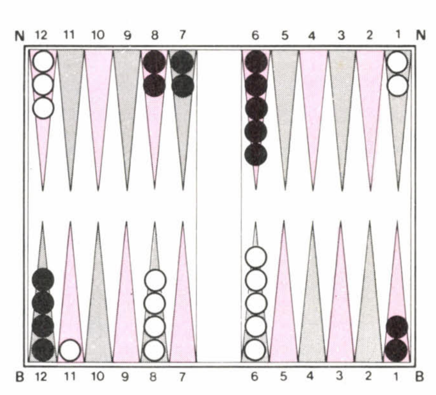


Diagramme 2 : *blanc joue 6-1.*

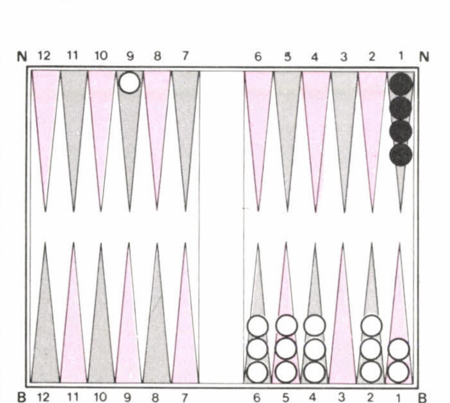


Diagramme 3 : *blanc joue 6-1.*

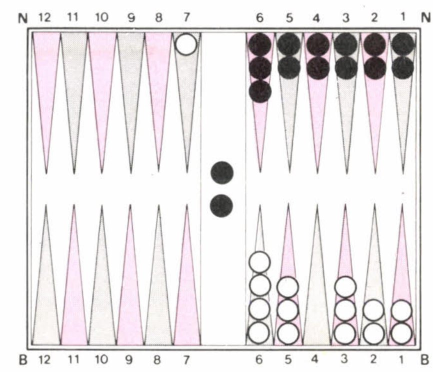


Diagramme 4 : *blanc joue 5-1.*

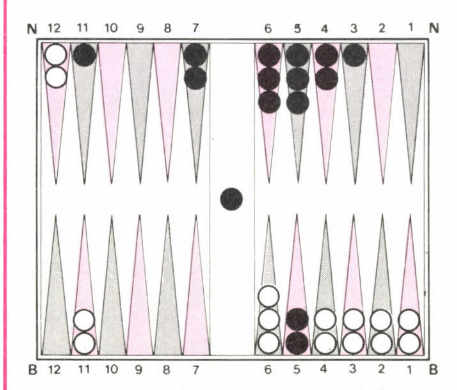


Diagramme 5 : *blanc joue 5-2.*

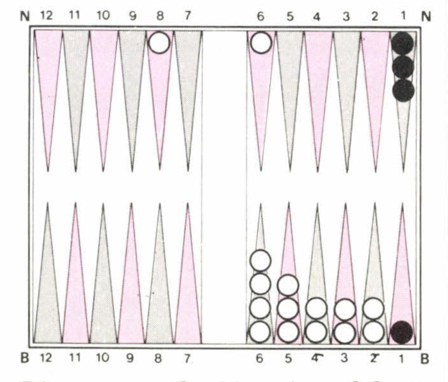


Diagramme 6 : *blanc joue 6-2.*

solutions page 135

go : initiation

LA PHASE DES COMBATS

Les coups 1 à 35 de cette partie ont été commentés dans *J & S* n° 23 pages 98 et 99. Avec 36, commence le milieu de partie ; c'est un coup d'invasion classique et pourtant Sakata regrettera de n'avoir pas joué plutôt en 37.

Réduction de Moyo : le coup 36.
A ce stade de la partie (diagramme A), il n'y a sur le terrain qu'une seule grande zone d'influence, la zone — ou *Moyo* — noire au Nord, qui a fini de se constituer avec les coups 31 et 33. Si le noir a l'occasion de renforcer encore cette zone, les possibilités de manœuvre blanche y seront considérablement diminuées. C'est le moment pour le blanc de s'y installer... prudemment. Il y a théoriquement trois moyens de le faire :

1. un coup de frontière de *Moyo* : dans le cas où à la zone noire fait face une zone blanche, le blanc peut agrandir sa propre zone tout en diminuant celle du noir par un coup de frontière, par exemple en 52 ou en 39 ; mais ici, il n'y a pas vraiment de zone blanche qui puisse se comparer à la zone noire et un coup de frontière serait un marché de dupe pour le blanc.

2. un coup d'érosion : c'est un genre de coup prudent qui se contente de diminuer doucement la zone adverse en évitant des contre-attaques violentes ; un tel coup pourrait être joué dans les parages de 40 et 42, mais il ne serait sans doute pas suffisamment menaçant, à cause de la présence de 35.

3. un coup d'invasion : là où l'adversaire est fort, les coups de contact sont conseillés ; il faut chercher aussi les points faibles dans la structure noire ; ici 33 est la pierre la plus faible et la séparer du reste des forces est un objectif. 36 menace à la fois une vie, petite mais immédiate dans le coin, et un développement sur le bord Est. Les diagrammes B et C montrent des suites possibles, un peu trop faciles pour le blanc. Dans le diagramme B, le blanc vit facilement dans le coin ; alors que dans le diagramme C, la pierre noire ▲ est trop affaiblie.

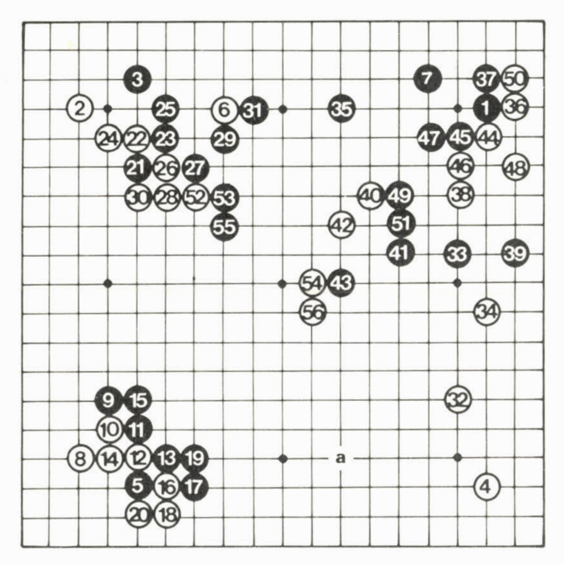


Diagramme A : *première partie du Honinbo Sen de 1967 entre Sakata (blanc) et Rin (noir). Coups de 1 à 56. Sakata gagne de 3 1/2 points après 282 coups.*

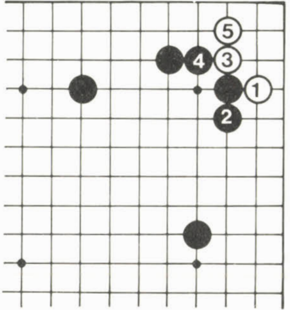


Diagramme B : *la séquence 3-5 n'est pas forcément jouée immédiatement après 2.*

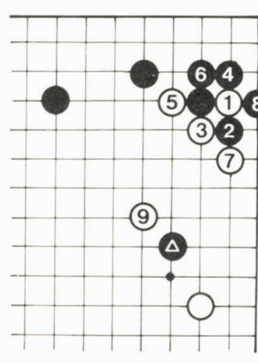


Diagramme C

Le coup 37 garde solidement le coin et le blanc regrette de n'y avoir pas joué lui-même ; Sakata explique que si le noir répond en ▲, du diagramme D, il laissera pour plus tard la menace 1-3, se contentant pour l'instant de jouer en **a** du diagramme A, qui est un excellent point. Si le noir répond en ▲ du diagramme E, il sacrifiera la pierre △ , avec la manœuvre 1-3 ; après 7, la forme blanche est plus satisfaisante que dans la partie.

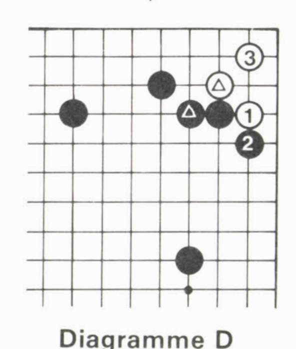


Diagramme D

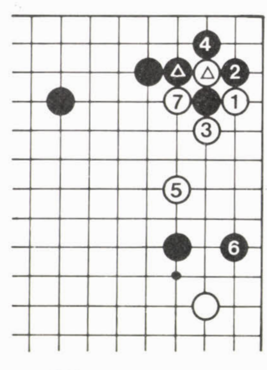


Diagramme E

par Pierre Aroutcheff

Tout de suite après, Sakata joue un autre coup discutable en 38. 44 était meilleur. Si le noir répond en 45, la suite (diagramme F) est à peu près inévitable et la pierre noire quasiment inutile. Si le noir attaque férocement avec 2 du diagramme G, le blanc combine avec 3 et 5. La suite promet d'être houleuse, mais la position blanche est très flexible, et le noir aura du mal à trouver une ligne de jeu sévère.

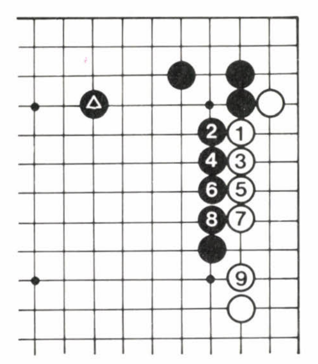


Diagramme F

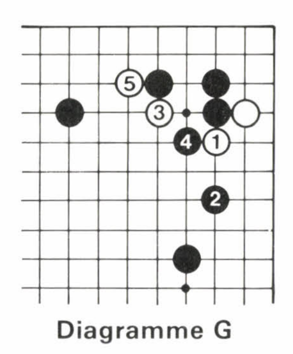


Diagramme G

Après 39, le blanc n'a pas une position confortable, et va subir quelques dégâts ; les coups 40 et 42 sont prudents, mais le noir continue son attaque. Plutôt que d'avoir tout son groupe attaqué, le blanc préfère assurer la vie d'une partie du groupe, avec 48 et 50. Après 51, les pierres 40 et 42 flottent au centre sans appui. 52 est un coup typique de professionnel ; c'est un point vital pour la maîtrise du centre. La partie est ajournée après le coup 56...

Les parties de professionnels pour un titre important durent deux jours ; à cette époque, chaque joueur avait à sa disposition 10 heures, à la pendule, puis une minute par coup si le temps est épuisé. Par comparaison, les amateurs, au championnat du monde, n'ont que 2 heures chacun, mais ils ont beaucoup moins de choses intéressantes à penser, à part les Chinois, ça va de soi. Le coup 57 est donc un coup scellé. Je passe rapidement sur la suite du combat pour en venir au tournant de la partie (diagramme H).

Le coup 104 qui est un coup technique est en fait désastreux pour des raisons qui vont sans doute vous paraître extraordinaire. Quand le noir joue 117, il a un petit avantage ; ce coup vaut 18 points à comparer avec, à la place, un coup blanc en 128 — et est le plus grand coup de *Yose.* Avec 118, Sakata tente l'invasion de la dernière chance, qui réussit, sans doute parce que Rin n'a plus à sa disposition que quelques minutes de

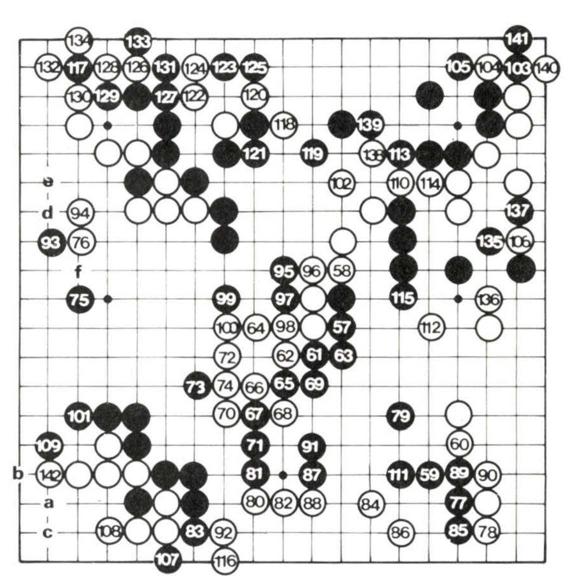


Diagramme H : *coups de la partie 57 à 142.*

réflexion ; le blanc récupère la pierre 117 et un mince avantage. Mais Rin n'a pas vu qu'il n'était pas nécessaire de sacrifier cette pierre.

Le diagramme I montre qu'à la place de 127, le noir pouvait résister en 129 et tuer tout le groupe blanc, avec la séquence 1-19... à cause de l'échange préalable de ◬ — le fameux coup 104 —, contre ▲. Un exemple

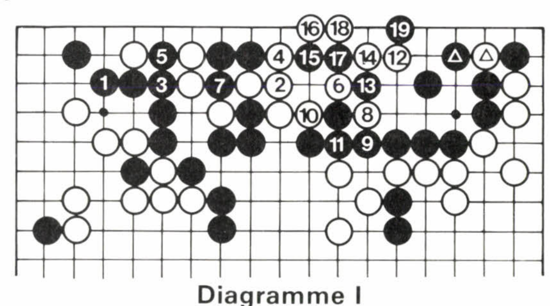


Diagramme I

parfait d'action à distance et de ce qui peut traîner de menaces dans un territoire apparemment aussi sûr que le territoire noir du bord.

Il y a des multitudes de séquences possibles ; mais pour n'avoir pas eu le temps d'approfondir et pour avoir choisi la prudence, Rin se retrouve en retard. La partie est jouée, d'autant plus que 135 n'est pas le meilleur coup de *Yose.* La bonne séquence (diag. H) est : noir **a**, blanc 142, noir **b**, blanc **c**, noir **d**, blanc **e** et noir **f** ; la partie se jouerait alors au point près.

Après 142, la partie est encore serrée, puisque Sakata ne gagne que de 3,5 points, mais il n'est plus possible de renverser le cours des choses.



go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

Voici quelques problèmes miniatures dont certains sont des « révisions », pour montrer que des différences minimes donnent des résultats très différents. En particulier : différences de formes, libertés extérieures, propriétés du coin.

...FACILES

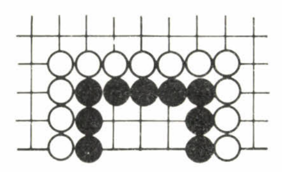


Diagramme 1 : *la forme en 6 est-elle vivante ?*

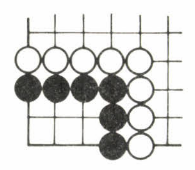


Diagramme 2 : *et dans le coin ?*

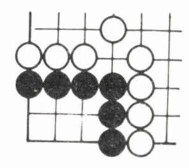


Diagramme 3 : *et dans le coin avec une liberté ?*

...MOYENS

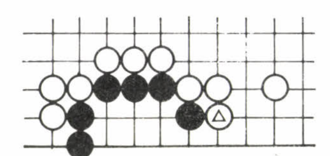


Diagramme 4 : *Blanc vient de jouer Noir peut-il vivre ?*

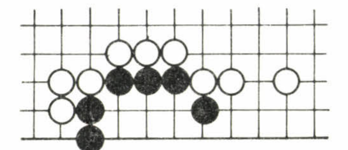


Diagramme 5 : *en fait, dans cette position, le blanc peut tuer le groupe noir inconditionnellement.*

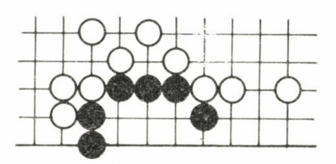


Diagramme 6 : *le noir a une liberté extérieure. Il peut vivre par Ko. Trouvez la séquence (au blanc de jouer).*

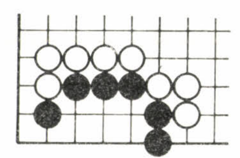


Diagramme 7 : *et dans le coin ? Le blanc n'obtient qu'un Ko. Comment ?*

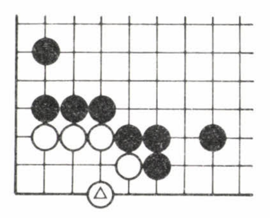


Diagramme 8 : *blanc vient de jouer △ ; noir tue inconditionnellement.*

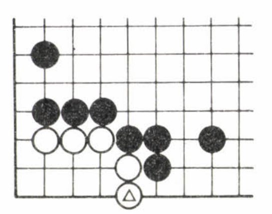


Diagramme 9 : *blanc vient de jouer △; noir tue par Ko.*

...ET DIFFICILES

Ces deux diagrammes ci-dessous sont bien connus.

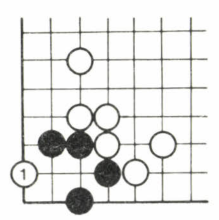


Diagramme 10 : *noir est vivant. Au fait, savez-vous le faire vivre quand le blanc attaque en 1 ?*

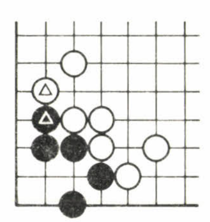


Diagramme 11 : *noir a commis l'imprudence d'échanger ▲ pour △ ; maintenant le blanc peut tuer par Ko ; comment ?*

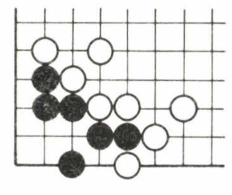


Diagramme 12 : *blanc peut-il tuer le coin noir ?*

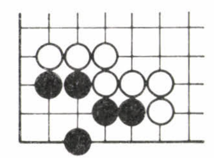


Diagramme 13 : *blanc peut-il tuer le coin noir ?*

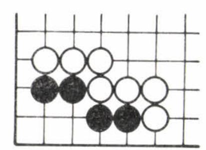


Diagramme 14 : *le coin noir peut-il vivre ?*

othello

par François Pingaud

LA FOURCHETTE

Le principe de la fourchette est explicité sur le diagramme A par un schéma simplifié. En jouant B2, Blanc offre le coin A1 à Noir (C2 devient blanc) ; mais Blanc joue aussitôt dans la « fourchette » A2, prenant ainsi A8 au coup suivant quel que soit le coup de Noir.

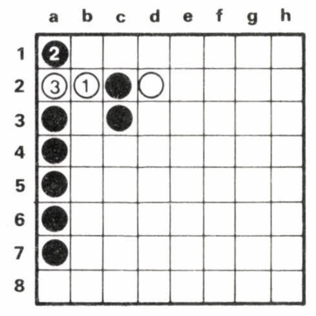


Diagramme A : *Blanc a le trait.*

Cette séquence de coups apparaît comme un simple échange de bonnes positions, puisque Noir comme Blanc ont gagné chacun un coin. Blanc a cependant au moins deux avantages : un bord assuré de sept cases, et deux « temps » de gagnés : après 3. A2, Noir doit jouer ailleurs ; et après 5. A8 également. Nous verrons par la suite, l'importance de tels gains de temps. Mais de plus, selon l'occupation existante des bords adjacents (dans le diagramme A, le bord Sud notamment) le coup de fourchette peut permettre à Blanc d'autres gains. Comme ce coup est à l'initiative de Blanc (Noir n'a lui en général aucun intérêt à jouer B2, car il risque de perdre les deux coins A1 et A8), il est joué le plus souvent dans une position avantageuse. Les diagrammes B et C en montrent deux exemples ; Blanc a le trait :

• diagramme B : il s'agit de la fin de partie ; les deux joueurs n'ont plus de « libertés » : tout coup offre un coin à l'adversaire. Blanc joue en B2, et si Noir répond en A1, Blanc vient en A2, prenant ensuite les coins A8 et H8 et s'assurant les bords Ouest, Sud et Est, puis à coup sûr le coin H1. Mais Noir n'a pas le choix : jouer en A2 ou H3 est pire...

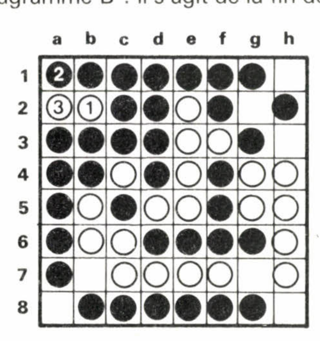


Diagramme B : *Blanc a le trait.*

• diagramme C : situation de milieu de partie. Blanc joue en B1. Si Noir répond en A1, Blanc ira dans la fourchette A2 et s'assurera une position de gain de la partie. Noir est donc forcé de jouer en retournant un des pions blancs E6 ou G4 (B7 offre A8). Mais Blanc peut alors jouer F1, reprenant le bord Nord à Noir, qui doit jouer en retournant le second des deux pions blancs. Blanc joue enfin en G1, et Noir est « bloqué », forcé de donner à Blanc un coin.

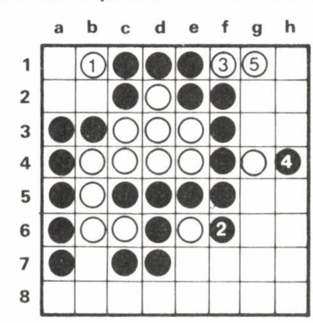


Diagramme C : *Blanc a le trait.*

La fourchette peut donc avoir un caractère dévastateur soit immédiatement, soit à retardement en permettant, par sa seule menace, de gagner des temps précieux. Dans le diagramme C, si un pion blanc était rajouté en G5 par exemple, permettant à Noir de jouer un troisième coup sans danger, la menace de fourchette en A2 aurait en tout cas permis à Blanc de forcer Noir à un quasi-blocage (plus de liberté) et lui donnerait ainsi un avantage stratégique décisif.

Pour éviter de se trouver dans une telle situation de faiblesse, il faut éviter absolument de construire une position de bord de cinq cases (voir bord Ouest dans le diagramme A) à moins d'être certain de pouvoir compléter rapidement le bord en occupant la sixième case (A2 dans le diagramme A). Ceci nous amène à des considérations plus stratégiques car le choix se pose souvent de prendre une position de « bord de 5 » pour gagner un temps, ou de ne pas prendre ce risque et perdre un temps en jouant ailleurs.
Dans le diagramme D, où Blanc a le trait, il peut jouer A7 et rendre le trait à Noir, ou éviter de faire un bord de 5 et jouer C7 par exemple. Noir se trouve alors devant le même dilemme... La bonne stratégie est en fait de ne pas prendre le bord de 5 sans avantage de temps déterminant.

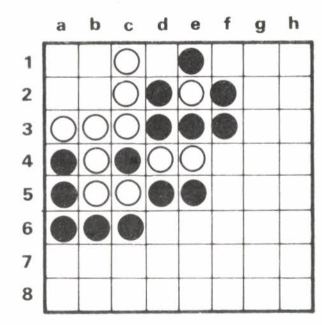


Diagramme D : *Blanc a le trait.*

Les trois problèmes qui suivent vont vous exercer à avoir un bon coup de fourchette ! Blanc a le trait. Trouvez son meilleur coup et la séquence qui s'ensuit.

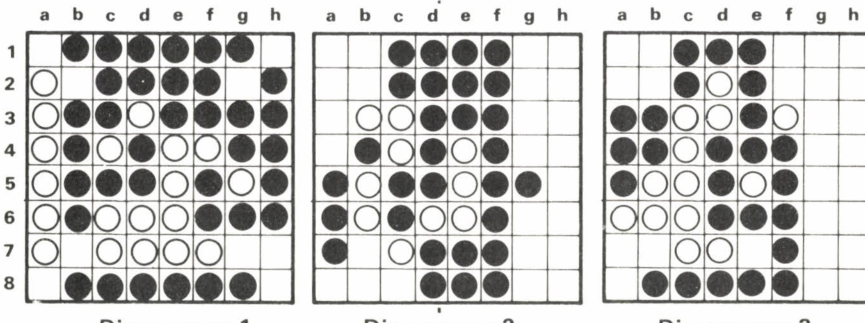


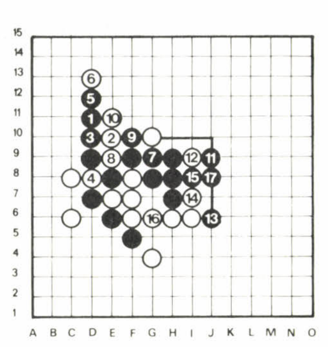
Diagramme 1 **Diagramme 2** **Diagramme 3**

solutions page 136

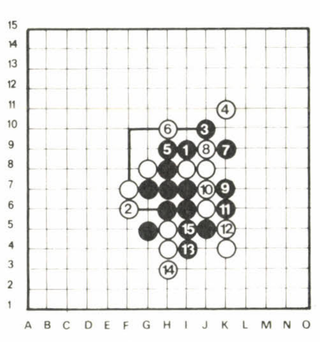
post-scriptum au n° 23

solutions de...
... Renjou

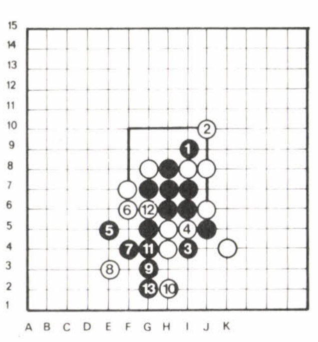
Dans notre numéro 21, vous vous souvenez, nous vous avions soumis deux problèmes (5 et 6), où nous peinions pour les solutions...
Voici donc ces solutions, que nous avons établies grâce à Philippe Theillard, de Montgeron.



problème 5



problème 6a



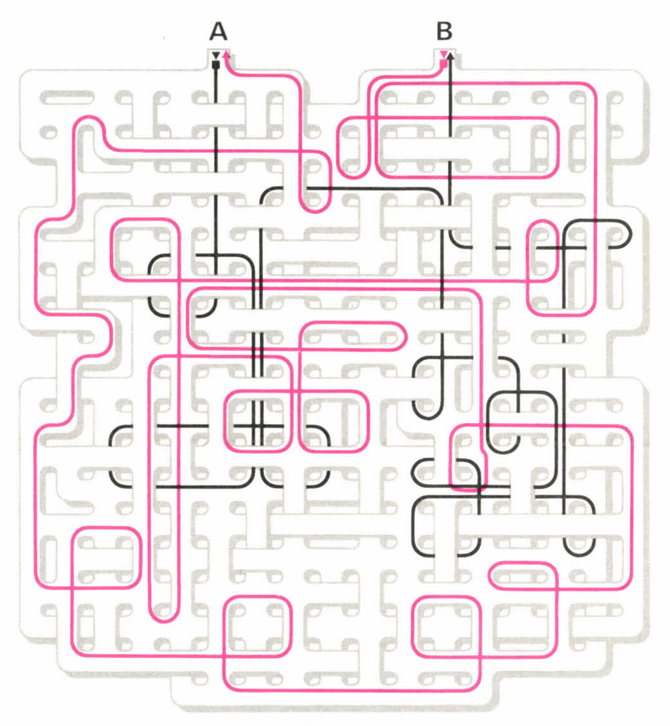
problème 6b

Deux variantes pour le coup 2 du blanc. Ensuite, les autres défenses possibles n'ont pas d'incidence sur le résultat.
Rappelons, — car nous avons eu beaucoup de propositions de solutions... mais, hélas, fausses — un point essentiel. La règle de contrainte est imposée au noir pour compenser l'avantage du trait. Mais le blanc n'y est pas soumis...
Signalons enfin l'existence (depuis 25 ans !) de la Fédération suédoise de Renjou et de Gomoku. Celle-ci organise des championnats du monde par correspondance. Voici l'adresse :
Tommy Maltell (secrétaire de la Fédération) Svenska Luffarschakför Bundet, Box 249, S-551 14 Jönköping (Suède).

... Dessus-dessous

Ce casse-tête est de Philippe Fassier.

De A vers B, la solution est en noir :
De B vers A, la solution est en rouge :



... Processus

Vous êtes une donnée de quatre bits, vous traversez le premier labyrinthe-programme.
Après maints essais, on s'aperçoit que les codes binaires de 0, 2, 4, 6, 9, 11, 13, 15 laissent le registre B à « 0000 ». Parmi ceux-ci, il fallait choisir le chiffre 11, soit « 1011 » ; les autres risquant d'éveiller les soupçons du MCP par la suite...
Chaque registre contient donc à l'entrée IN du second labyrinthe les codes suivants :
A = 0101 ; B = 0000 ; C = 0100 ; D = 0011 ; E = 1011.
Nous voici devant un nouveau choix entre A, B, C, D, et E ; seul D nous mènera à l'extérieur.
Voici les notes et renvois qu'il fallait suivre : IN, D, F, 28, G, 2, 10, L, 4, 74, 48, I, 84, 41, 80, 11, N_2, 56, (33), 120, 88, (66), 112, (52), 30, 90, 121, S_1, 35, (113) ; *ici le registre D devient « 1100 »,* (66), 96, 101, (33), 36, 83, (58), (31), *ici « PAPA » peut être assimilé à un « password » ou mot de passe,* 46, 78, K, *on entre dans l'enceinte du MCP,* 20, V, 102, Q, 70, 115, 24, *l'unité centrale doit vérifier si le mot de passe est accepté,* 53, *l'U.C. vous laisse vérifier vous-même ! ...* U, 45, 6, (106), *évidemment, parmi les milliers de mots de passe modèles qui peuvent exister dans une mémoire, on vous aide ! « PAPA » a été lu en 31, votre chiffre de départ était 11 (1011) donc... (31 + 11),* 42, 116, 99, *à ce moment*

la fonction OUT vous prend pour un programme de recherche (grâce à la note 24), 77, (52), *étant maintenant hors du MCP, celui-ci vous adresse une dernière information car il sait qu'il ne pourra plus vous récupérer, ni vous, ni votre zone-programme que vous pourrez sauver de l'extérieur,* 21.

Dans la réalité, ce cheminement ne prendrait qu'une fraction de seconde... espérons que ces deux mois d'attente pour la solution vous ont été inutiles, voire frustrants !

...La page du matheux :

1 et 2. Une équipe peut gagner le championnat avec 39 points et peut terminer seule dernière avec 37 points. Ça serait le cas par exemple si tous les matchs de la saison sauf un, se terminaient par un match nul.

3. La suite de nombres proposée ne peut pas constituer le classement final d'un championnat à 8 équipes (bien que leur somme fasse bien 112). Regardons en effet les scores réalisés par les 5 dernières équipes : leur somme est égale à 39. Or, ces 5 équipes disputent entre elles à l'intérieur même du championnat un sous-championnat pour lequel 40 points sont mis en jeu. La somme des points réalisés par ces 5 équipes devrait donc être au moins égale à 40.

Petit retour en arrière, dans le n° 22, dans la rubrique sur la lettre volée, page 52, une erreur s'est glissée dans le tableau pour la valeur S_3 : il fallait lire 3 – 1 – 2, comme il était bien écrit trois lignes plus haut...

Il est évident (!) que cette erreur ne porte pas à conséquence par la suite.... Veuillez m'excuser tout de même !

Le Tarot moderne, mais... erronné

Dans le livre *Le Tarot moderne* de E. Jeannin-Naltet et M. Garrivet (Edit. du Rocher — collection J & S), deux petites erreurs se sont malencontreusement glissées dans le diagramme de la donne page 20 :
En Est : supprimez le 1 de ♠
En Sud : supprimez les 3 et 2 de ♠

Autonomie longue durée pour TI 57

La *TI 57* est dépourvue de mémoire permanente. A défaut d'être branchée, son autonomie ne dépasse pas trois heures. Au terme de ce laps de temps — faute de courant — la machine s'éteint et le programme s'envole. Les choses en seraient peut-être restées là, si deux lecteurs de *J & S* ne s'étaient pas atelés à la tâche apparemment impossible de décupler l'autonomie de la *TI 57*.

Stéphane Baudry et Thierry Malartic, des as de la *TI 57*, qui s'étaient déjà distingués en réussissant à afficher des lettres (voir « Code secret », du n° 23), nous proposent cette fois-ci un court programme capable de mettre en hibernation votre machine et de porter son autonomie jusqu'à 28 heures sans l'éteindre (si elle est neuve), ou 8 heures si elle est déjà « vieille ». Il faut noter que la courte, mais astucieuse procédure qu'ils ont mis au point, ne consomme aucun pas de programme !

Après avoir allumé votre calculatrice, tapez :

1. la séquence suivante: LRN; 2nd Exc ; SST ; 2nd Lbl 1 ; . ; R/S ; LRN ; puis, RST ; R/S ; INV STO 0 ;

2. un nombre compris entre 1 000 et 4 999, puis STO 1 : la calculatrice s'éteint dès que l'on tape sur STO, mais il faut quand même taper sur le 1. Il est possible de taper n'importe quel numéro de mémoire, mais celle-ci sera inutilisable dans le futur programme qui sera ensuite inséré dans la machine.

3. CLR (la machine se rallume !) ; RST ; LNR. La calculatrice est désormais prête à recevoir n'importe quel programme.

Tapez votre programme de jeu préféré. Il fonctionne normalement. Dès que vous voulez mettre votre *TI 57* en sommeil (sans actionner l'interrupteur), tapez RCL 1 : elle entre en hibernation. Désormais la touche CLR sert à la ranimer et RCL 1 à l'endormir...

vous nous l'avez bien dit !

Avis ... des clubs

• Le club de jeux du Haillan (région bordelaise) recherche maître de jeu pour animer des parties de *Space Opera, Dragon Quest*... ou wargames. Jean-Michel Ringuet, 10, résidence Cyrano, cidex 1024, Le Haillan, 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 34.05.50.

• « Aux cours du Chaos » est un nouveau club de jeux de rôle et wargames à Chartres : Johan Robson, 6, rue Michel Vintant, 28110 Lucé. Tél. : 34.37.52 ou 28.06.43.

• Club Rennais « Enfer et Contre Tout » se consacre à *D & D, Space Opera, Chivalry & Sorcery* et quelques wargames (*War & Peace*). Renseignements auprès de Ordiface, 3, rue St-Melaine, 35000 Rennes. Tél. : (99) 30.13.10

• Le Cercle de jeux tactiques et stratégiques du club Léo-Lagrange se réunit chaque jeudi à 18 h, 13, rue Fénelon à 59000 Hellemmes-Lille. Tél. : (20) 04.21.93. Au programme, grands classiques, jeux de simulation et jeux de rôle.

• Oyez bonnes gens, le club Les Insomniaques a ouvert ses portes : tous les jeux de rôle sont annoncés. Jean-Michel Alicot, Chalet le Méribel, 74350 Cruseilles. Tél. : (50) 44.20.68.

• Le club de science-fiction angevin Vopaliec SF vient de créer une section Jeux. D'abord des parties de *Diplomacy* par correspondance. Viendront très vitre *D & D*, wargames, etc. Patrice Verry, 37, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers. Tél. : (41) 68.40.15.

• Le nouveau club « L'Anneau d'Hortanck » recherche des joueurs de jeux de rôle de niveau 1 à 6. Réunion le samedi soir. Jean-François Carpentier, 14, rue du Tilleul, 02650 Fossoy. Tél. : (23) 71.95.23.

• Nouveau club d'échecs et de go en Seine-et-Marne : Centre des Ormessons, 77530 Vaux-le-Penil. Tél.: 438.42.78

• 3e tournoi open de Montfermeil (93370) d'échecs est organisé le 20 novembre 1983 : individuel et par équipe. M. Fuchs, 12, rue Paul de Kock, pour les inscriptions.

• Le Cercle d'échecs de Gagny (93220) étend ses activités et accueille désormais Othello. Réunion chaque samedi à 16 h au Centre Jacques Prévert, 63, rue du 18 Juin. Tél. : 330.05.57.

• Microfer, informatique individuelle, club de micro-informatique : 1 bis, rue d'Athènes, 75009 Paris.

• L'Ecole des Mines de Paris organise le 26 novembre prochain un tournoi de bridge par paires, homologué, arbitré par M. Villars, à partir de 14 h. Trente-cinq mille francs de prix (dont quatre ordinateurs *TO 7*). Ecole des Mines de Paris, 60, bd St-Michel, 75006 Paris, Bureau des Elèves. Tél. : 329.21.05. Poste 428.

• Un nouveau club de jeu de dames à la MJC d'Issy-les-Moulineaux (92130) : 31, bd Gambetta. Métro Corentin-Celton. Réunions vendredi à 19 h et samedi à 14 h.

• Création d'un nouveau club de jeux de rôle. MJC de Douvaine (74140). M. Planchamp. Tél. : (50) 94.03.13 (à partir de 19 heures).

• Christophe Benoist s'occupe du nouveau club de jeux de simulation et de stratégie (*D & D, VIIe Légion, Panzer gruppe Guderian, Dernières batailles de Napoléon*). Réunion à la MJC « Les hauts de Lambesc », samedi à 14 heures. Benoist, 32, rue A.-Daudet, 13410 Lambesc. Tél. : (42) 28.10.63.

Avis... de recherche de partenaires

• Dirk Danckaert recherche toute personne intéressée pour monter un club multi-jeux dans la région de Leuven (Belgique) : Diestsestraat, 197, Leuven.

• Vincent Crevieaux, 162, chaussée de Bruxelles, 6020 Dampremy (Belgique) recherche des idées et personnes pour jeux de rôle !

• Joueur de *D & D*, wargames, *Ace of aces*, recherche des joueurs dans le région de St-Dizier (52100) : Claude Dardant, 6, rue Estelle Tichand, Chancenay.

• Y-a-t-il des joueurs ou des clubs de jeux de stratégie en Martinique ? Catherine Truong voudrait les rencontrer : voie n° 1, Fond-Lahaye, 97233 Schoelcher.

• Pour apprendre les wargames et les jeux de rôle, Jean-Michel Cheval, Les Bartavelles, n° 25, 26270 Loriol, cherche des partenaires.

• Gilles, Yannik et enfants, cherchent des initiateurs pour *D & D* et *Sorcier*... Famille Mignot, 32, rue Montalembert, 16000 Angoulème.

• Cherche compagnons d'aventures pour partir une ou deux fois par semaine à la recherche des trésors de *D & D*, 1er ou 2e niveau. Alain Mathys, 55, rue Dumont d'Urville, 41000 Blois.

• Hervé Dupuis recherche des joueurs d'Othello et d'échecs par correspondance (niveaux moyens) : 8, rue Gutenberg, 42100 St-Etienne.

• Pour tenter le niveau compétition, Denis Charrier recherche partenaires ou club d'Othello à Bordeaux (33200): 351, rue Pasteur.

• Dominique Boullé, 7, rue de Vitré, La Bouëxière, 35340 Liffre, recherche des partenaires pour jouer... *(tous les jeux ???)*

• Renaud Patalowski, 72-74, avenue Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (1) 357.95.91, cherche un club ou simplement un lieu pour pouvoir pratiquer *Wizardry, Ultima II, Time Zone*... et les autres. En outre, les fanas de *VIC 20* peuvent l'appeler pour échanger idées et programmes.

• René Chabrand cherche des joueurs de Mah-jongg : 2, allée du Petit-Nice, 69200 Craponne. Tél. : (7) 857.06.22.

• Laurent Maillard recherche débutants (14/18 ans) désirant jouer à *D & D*, en Seine-St-Denis (près de Sevran, 93270) 30, rue de la Voirie des Trèfles, tél. : 383.80.13.

...et maintenant on attend avec impatience votre avis sur... J & S. *Merci !*

Achats et ventes...

• Avez-vous le wargame *Air War* (2e version) de SPI ? Vincent Glatigny est à sa recherche : 21, allée de Diane, 33320 Eysines. Tél. : (56) 28.02.49.

• Faute de partenaire, Olivier vend *Bounty Hunter* en français. Tél. : (1) 663.01.05, à Bourg la Reine.

• Claude Bin vend quatre-vingts wargames et jeux de rôle d'occasion. Liste complète contre 4 F en timbres : 140, avenue de Quakenbrück, 61000 Alençon.

• Cherche pièce manquante d'un jeu épuisé *War in Europe* (SPI) : « AXIS game turn cyle record track/war in the West ». Didier Pire, 67/18, boulevard d'Avroy, B. 4000 Liège (Belgique).

• Encore un jeu épuisé : *Formule 1* de chez Miro. Marc Ferroni, 18, rue Rambuteau, 75003 Paris, peut vous l'acheter. Tél. : 271.95.31.

• Vend un *PC 1251*, une *TI 57* et une *HP 33E* , bons états, avec brochures et nombreux programmes. Achète un *PC 1500* ou *PC-2*, avec manuels. Philippe Freluig, 3, rue du clos de la Vallée, 14860 Ranville.

Messages...

• Que faut-il dire à Aughra ? Telle est la question de Jahn Crux, 3, allée Jean-Jacques Rousseau à Achères (78260). C'est en effet une question essentielle lorsque, comme lui, on pratique *Dark Crystal* (voir n° 21).

Boutiques

• Sivéa se développe en province.

A Bordeaux : immeuble de la Croix du Palais, rue du Corps Francs Pommiés. Tél. : (56) 96.28.11.

A Cannes : 14, bd de la République. Tél. : (93) 39.29.09.

Signalons qu'à Paris, Sivéa-Informatique domestique se trouve, 33, bd des Batignoles (et non 31).

SHOPPING...

Pour reccueillir les « 101 idées », citées pages 14 à 21, nous avons visité au mois d'octobre un certain nombre de boutiques spécialisées.

• Le point de vente indiqué est celui où nous avons trouvé le modèle cité. Cela ne signifie pas que d'autres magasins, cités ou non, ne le proposent pas. N'hésitez pas à nous signaler d'autres « bonnes adresses », surtout en Province.

• Certaines marques bénéficient d'une large diffusion. Dans ce cas, nous avons simplement indiqué selon le cas « tous magasins de jeux » ou « librairies ». Si votre détaillant habituel ne dispose pas de l'article, demandez lui de le commander... ou changez de magasin !

• Les prix sont ceux que nous avons relevés pendant notre enquête. Ils peuvent varier d'un magasin à l'autre ou avoir été modifiés depuis.

• Nous nous excusons pour tous nos lecteurs de province ou de l'étranger qui ont souvent du mal à trouver les jeux que nous présentons. Nous ne pouvons, encore une fois, que les encourager à « secouer » leur détaillant habituel !

Liste des boutiques :

• ASN : ZI La Haie Griselle, 94470 Boissy-St-Léger.

• Awélé : 21, rue Monge, 75005 Paris.

• Banco : 22, rue La Boétie, 75008 Paris.

• Bass & Bass : 8, rue de l'Abbé de l'Epée, 75005 Paris.

• Dune : 12-14, Rond-point des Champs-Elysées, 75008 Paris.

• Futur : 53, av de la Grande Armée, 75017 Paris.

• Goal Computer : 15, rue St-Quentin, 75010 Paris.

• Hachette-Selmic : 24, bd St-Michel, 75006 Paris.

• Jeux Actuels : BP 534, 27005 Evreux Cedex.

• Jeux Descartes : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris ; 15, rue Montalivet, 75008 Paris.

• La Boutique du Bridgeur : 28, rue de Richelieu, 75002 Paris.

• La Droguerie : 9, rue du Jour, 75001 Paris (boutiques à Bordeaux, La Rochelle, Lyon, Nice, Toulouse).

• La Règle à calcul : 65-67, bd St-Germain, 75005 Paris.

• La Source des Inventions : 60, bd de Strasbourg, 75010 Paris.

• La Tortue Electrique : 7, rue Frédéric-Sauton, 75005 Paris.

• Le Baguenaudier : 23, rue St-Sulpice, 75006 Paris ; Centre commercial Gaité, 80, av du Maine, 75014 Paris.

• Le jeu électronique : 35, rue St-Lazare, 75009 Paris.

• Librairie St-Germain : 140, bd St-Germain, 75006 Paris.

• L'Oeuf Cube : 24, rue Linné, 75005 Paris.

• Maison de la détection : 99, rue Balard, 75015 Paris.

• Starcom : Centre commercial « Les 4 temps », Paris La Défense, Puteaux.

• Stratéjeux : Passage Montparnasse, 21-23, rue du Départ, 75014 Paris.

• Temps Libre : 22, rue de Sévigné, 75004 Paris.

Pour répondre, il vous suffit de cercler le ou les chiffres correspondant à votre choix, comme ceci : (1)

Depuis combien de temps lisez-vous JEUX ET STRATEGIE ? C. 1
- depuis moins de 6 mois ... 1
- depuis 6 mois à 1 an ... 2
- depuis 1 à 2 ans ... 3
- depuis 2 à 3 ans ... 4
- depuis le début ... 5
- je ne me rappelle plus ... 6

Lisez-vous JEUX ET STRATEGIE régulièrement ? C. 2
- chaque numéro ... 1
- presque tous les numéros ... 2
- irrégulièrement ... 3
- rarement ... 4

D'où provient ce numéro ? C. 3
- je l'ai acheté en kiosque ... 1
- je suis abonné ... 2
- on me l'a prêté ou donné ... 3
- autres (préciser) : ... 4

Si vous l'avez acheté en kiosque, l'avez-vous trouvé facilement ? C. 4
- oui ... 1
- non (pourquoi ?) ... 2

...

D'une façon générale, que pensez-vous de JEUX ET STRATEGIE ? C. 5
- je suis très satisfait ... 1
- je suis plutôt content ... 2
- je suis assez déçu ... 3
- je suis sans opinion ... 4

Dans JEUX ET STRATEGIE préférez-vous ? C. 6
- plutôt lire les articles ... 1
- plutôt faire les jeux et les problèmes ... 2
- autant l'un que l'autre ... 3

Lisez-vous ? C. 7
- la quasi totalité des articles ... 1
- une bonne partie d'entre eux ... 2
- seulement certains articles ... 3
- aucun article mais seulement les jeux et les problèmes ... 4

Et, essayez-vous de résoudre ? C. 8
- la quasi totalité des jeux et des problèmes ... 1
- une bonne partie d'entre eux ... 2
- seulement certains problèmes ... 3
- aucun jeu ou problème, je ne lis que les articles ... 4

De façon générale, quelles rubriques lisez-vous ?

	Régulièrement	De temps en temps	Rarement ou jamais	
– Jeux et Joueurs	1	2	3	C. 9
– Jeux et Stratégie a joué pour vous	1	2	3	C.10
– Ludotique	1	2	3	C.11
– Cartomanie	1	2	3	C.12
– La page du matheux ludique	1	2	3	C.13
– Echos et avis	1	2	3	C.14

Dans les derniers numéros, avez-vous lu les articles suivants ?

	Très intéressant	Assez intéressant	Peu intéressant	Pas lu	
– Time Zone (n° 17)	1	2	3	4	C.15
– Donjons, Dragons et les autres (n° 18)	1	2	3	4	C.16
– Wizardry (n° 18)	1	2	3	4	C.17
– Monopoly (n° 20)	1	2	3	4	C.18
– Jouez à l'assassin (n° 21)	1	2	3	4	C.19
– Le prisonnier (n° 22)	1	2	3	4	C.20
– Quel micro pour quels jeux (n° 23)	1	2	3	4	C.21
– Tous les ordinateurs d'échecs (n° 23)	1	2	3	4	C.22

De façon générale, essayez-vous les jeux et les problèmes des rubriques suivantes ?

	Régulièrement	De temps en temps	Rarement ou jamais	
– Questions de logique	1	2	3	C.23
– La page du matheux ludique	1	2	3	C.24
– La rubrique des jeux et casse-tête	1	2	3	C.25
– Logiciel avec calculatrice programmable	1	2	3	C.26
– Logiciel pour micro-ordinateur (depuis le n° 19)	1	2	3	C.27
– Cryptographie	1	2	3	C.28

Dans les derniers numéros, avez-vous essayé les jeux ou les problèmes suivants ? Les avez-vous appréciés ?

	Très apprécié	Apprécié sans plus	Peu apprécié	Pas joué ou pas cherché à résoudre	
– Prêt à jouer : robots contre robots (n° 17)	1	2	3	4	C.29
– Logiciel : Exohuit (n° 19)	1	2	3	4	C.30
– Labyrinstyx (n° 19)	1	2	3	4	C.31
– Basic : programmez votre aventure (n° 20)	1	2	3	4	C.32
– Logiciel : la cité des robots (n° 21)	1	2	3	4	C.33
– Don Juans et dragueurs (n° 22)	1	2	3	4	C.34
– Labyrinformatique : Processus (n° 23)	1	2	3	4	C.35

Et parmi les grands classiques, quelles rubriques suivez-vous ?

	Régulièrement	De temps en temps	Rarement ou jamais	
– Les échecs	1	2	3	C.36
– Le tarot	1	2	3	C.37
– Le scrabble	1	2	3	C.38
– Le bridge	1	2	3	C.39
– Les dames	1	2	3	C.40
– Le backgammon	1	2	3	C.41
– Le go	1	2	3	C.42
– Othello	1	2	3	C.43

Avez-vous déjà joué des parties avec les jeux en encart parus dans JEUX ET STRATEGIE ? C.44
- Oui, souvent ... 1
- Oui, quelquefois ... 2
- Oui, une fois ... 3
- Non, jamais ... 4
- Je ne me rappelle plus ... 5

Si oui, avez-vous joué avec : C.45
- Aéropostale (n° 20) ... 1
- La campagne de Russie (n° 21) ... 2
- Galapagos (n° 22) ... 3
- Ball-roll (n° 23) ... 4

Et le concours paru dans JEUX ET STRATEGIE n° 20 ? C.46
- J'y ai participé et je l'ai trouvé plutôt facile ... 1
- J'y ai participé et je l'ai trouvé plutôt difficile ... 2
- Je n'y ai pas participé car je le trouvais trop difficile ... 3
- Je n'y ai pas participé par manque de temps ... 4
- Je ne l'ai pas remarqué ... 5
- Autre raison (préciser) ... 6

...

JEUX ET STRATEGIE paraît actuellement tous les 2 mois. Avec laquelle de ces 2 opinions êtes-vous le plus d'accord ? C.47
- La périodicité actuelle me convient ... 1
- J'aimerais qu'il paraisse chaque mois ... 2

Etes-vous ou non d'accord avec les affirmations suivantes ?

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord	Je n'ai pas d'opinion précise	
– Depuis que je lis Jeux et Stratégie, je joue plus souvent avec des amis	1	2	3	4	5	C.48
– Je lis surtout Jeux et Stratégie pour découvrir de nouveaux jeux	1	2	3	4	5	C.49
– Dans l'ensemble, tous les numéros sont de la même qualité	1	2	3	4	5	C.50
– Je lis Jeux et Stratégie surtout pour les casse-tête et les problèmes	1	2	3	4	5	C.51
– Avec Jeux et Stratégie, je peux me perfectionner dans les jeux que j'aime	1	2	3	4	5	C.52

→

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord	Je n'ai pas d'opinion précise	
– Je trouve Jeux et Stratégie très bien tel qu'il est actuellement	1	2	3	4	5	C.53
– Il y a trop de problèmes à résoudre et pas assez d'articles à lire	1	2	3	4	5	C.54
– Le niveau de complexité de Jeux et Stratégie me convient	1	2	3	4	5	C.55
– Les solutions ne sont pas toujours assez détaillées	1	2	3	4	5	C.56
– Jeux et Stratégie me permet de me tenir au courant des jeux car je n'ai pas assez de temps pour jouer souvent	1	2	3	4	5	C.57
– Il y a souvent le même genre de jeux et d'articles dans tous les numéros. J'aimerais qu'il y ait plus de renouvellement	1	2	3	4	5	C.58
– Une bonne partie des problèmes est trop compliquée pour moi	1	2	3	4	5	C.59
– Lire Jeux et Stratégie me prend beaucoup de temps	1	2	3	4	5	C.60
– Jeux et Stratégie donne de bons conseils pour l'achat de jeux	1	2	3	4	5	C.61
– J'aimerais que Jeux et Stratégie publie davantage de jeux-programmes pour micro-ordinateur	1	2	3	4	5	C.62
- J'aimerais que Jeux et Stratégie donne plus d'informations sur les jeux vidéo	1	2	3	4	5	C.63

Y a-t-il des rubriques, des sujets d'articles, des jeux, que vous souhaiteriez voir traités dans JEUX ET STRATEGIE ? (Préciser)

. . . .

. . . .

Quand avez-vous joué avec des amis pour la dernière fois ? C.64

- Il y a moins de 48 heures 1
- De 48 heures à 1 semaine 2
- De 1 semaine à 15 jours 3
- De 15 jours à 1 mois 4
- De 1 à 2 mois 5
- De 2 à 6 mois 6
- Plus de 6 mois 7
- Je ne me rappelle plus 8

Parmi ces jeux, quels sont ceux auxquels vous aimez particulièrement jouer ? C.65

- Echecs 1
- Master Mind 2
- Tarot 3
- Scrabble 4
- Dames 5
- Bridge 6
- Go 7
- Backgammon 8
- Othello 9

Et parmi ceux-ci ? C.66

- Jeux sur console vidéo 1
- Jeux sur calculatrice programmable 2
- Jeux sur micro-ordinateur 3
- Jeux de guerre et jeux de simulation 4
- Donjons et Dragons 5
- Autres jeux de rôle 6
- Diplomacy 7
- Casse-tête en bois 8
- Puzzles 9

Combien de jeux de réflexion possédez-vous ou de combien de jeux disposez-vous ? C.67

- Moins de 5 jeux 1
- De 5 à 10 jeux 2
- De 10 à 20 jeux 3
- De 20 à 30 jeux 4
- Plus de 30 jeux 5

Diriez-vous que vous recherchez dans les jeux de réflexion ? C.68

- Plutôt un passe-temps agréable 1
- Autant un stimulant intellectuel qu'un passe-temps 2

Possédez-vous ou disposez-vous régulièrement de : C.69

- une console de jeux vidéo 1
- une calculatrice programmable 2
- un échiquier électronique 3
- un micro-ordinateur 4

Si vous possédez ou avez accès à un micro-ordinateur, est-ce ? C.70

- Chez vous 1
- Au lycée 2
- A la fac 3
- Dans un club informatique 4
- Chez des amis 5
- Autre part (préciser) 6

Savez-vous programmer en ? C.71

- Basic 1
- Assembleur 2
- Pascal 3
- Logo 4
- L.S.E. 5
- Langage machine 6
- Autre langage 7

Direz-vous que les jeux sur micro-ordinateur sont pour vous ? C.72

- Surtout un passe-temps agréable 1
- Autant un moyen de maîtriser l'informatique qu'un passe-temps 2

Et, pour finir, quelques questions sur vous-même :

A – Vous êtes de sexe ? C.73

- Masculin 1
- Féminin 2

B – Vous êtes âgé de ? C.74

- Moins de 15 ans 1
- De 15 à 19 ans 2
- De 20 à 24 ans 3
- De 25 à 29 ans 4
- De 30 à 34 ans 5
- De 35 à 49 ans 6
- De 50 à 64 ans 7
- Plus de 65 ans 8

C – Si vous poursuivez actuellement vos études, êtes-vous ? C.75

- Elève de seconde ou de première 1
- Elève de terminale 2
- Elève d'une prépa ou d'une Grande Ecole 3
- Etudiant en Sciences 4
- Etudiant en médecine, dentaire, pharmacie 5
- Etudiant en Droit, Sciences Eco, Ecole de Commerce 6
- Etudiant en Sciences Humaines, Lettres, Langues 7
- Etudiant en Art, Architecture 8
- Autre (préciser) 9

D – Exercez-vous une activité professionnelle ? C.76

- Artisan, agriculteur, commerçant 1
- Employé, ouvrier 2
- Instituteur, animateur culturel 3
- Cadre moyen ou supérieur, profession libérale 4
- Professeur 5
- Militaire 6
- A la recherche d'un emploi 7
- Inactif, retraité 8

E – Quel est votre niveau d'études ? C.77

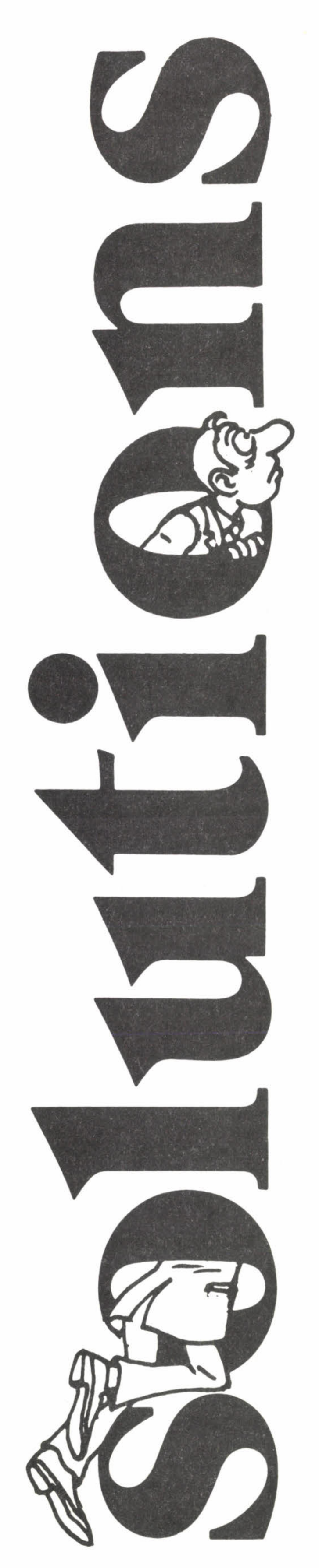
- Primaire 1
- Technique 2
- Secondaire 1er cycle 3
- Secondaire 2me cycle 4
- Supérieur 5

Peut-être avez-vous d'autres commentaires sur JEUX ET STRATEGIE ?

. . . .

. . . .

Merci de vos commentaires, ils nous seront utiles pour mieux vous satisfaire.
Il ne vous reste plus qu'à renvoyer ce questionnaire à :
Questionnaire JEUX ET STRATEGIE, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.



PAGES 44 À 46

Le vaisseau fantôme :

Notes :

1 - P100 Q2, 152, 95, 113, 24
2 - P172P129Q2, 139, 77, 123, 39
3 - P120 P156 P142 P103 P175 P114 P115 G84
4 - P155 P121 Q2, 133, 13, 108, 67
5 - P134 P141 G87
6 - P119 Q2, 152, 15, 168, 20
7 - P134 Q2, 113, 86, 107, 34
8 - P122 P159 P143 Q2, 133, 75, 108, 46
9 - P172 P129 Q2, 139, 47, 123, 71
10 - P173 P112X
11 - P134 P110 P111 P119 P121 Q2, 133, 62, 118, 87
12 - P104 P157X
13 - P132 P112X
14 - P154 P145 P154 P126 P169 P119 G56
15 - P134 P141Y
16 - Q5, 146, 70, 136, 82, 152, 94, 113, 94, 123, 43
17 - Q2, 133, 45, 108, 13
18 - P162 P121 Q2, 133, 14, 178, 67
19 - P131 Q2, 165, 83, 139, 02
20 - P134 P110 Q2, 152, 77, 113, 61
21 - P170 P122 Q2, 152, 57, 113, 26
22 - P140 Q2, 113, 58, 118, 69
23 - P121 Q2, 133, 88, 108, 35
24 - P148 Q2, 152, 51, 118, 91
25 - P149 P104 P181X
26 - P134 Q2, 127, 80, 178, 21
27 - P106 Q2, 118, 79, 139, 85
28 - Q5, 146, 70, 136, 33, 152, 94, 113, 94, 123, 43
29 - P109 P164 P157X
30 - P162 P131 Q2, 165, 72, 139, 09
31 - P140 Q2, 113, 08, 118, 55
32 - Q3, 152, 06, 139, 77, 118, 43
33 - P134 P110 P111 P119 P121 Q2, 133, 62, 118, 37
34 - P122 P104 P157 P116X
35 - P109 P164 P157X
36 - P125 P132 P112X
37 - P160 P132 P112X
38 - P179 G52
39 - P142 P175 P114 P115 G16
40 - P131 Q2, 165, 27, 139, 60
41 - P134 P110 Q2, 113, 68, 139, 19
42 - P170 P162 Q2, 152, 80, 113, 15
43 - P166 P112X
44 - P131 P121 Q2, 133, 88, 118, 81
45 - P132 P137 P112 P157X
46 - P117 P150 Q2, 128, 04, 101, 49
47 - P135 P162 P174 P137 Q2, 118, 66, 139, 21
48 - P126 Q2, 144, 22, 118, 91
49 - Q2, 113, 18, 139, 30
50 - P150 Q2, 152, 41, 139, 76
51 - P150 P171 Q2, 102, 54, 144, 32
52 - P172 P158 P151 P159 G17
53 - P131 Q2, 118, 66, 139, 79
54 - P177 G32
55 - P100 P122 Q3, 113, 86, 152, 07, 107, 34
56 - Q3, 113, 80, 168, 64, 152, 50
57 - P134 P141Y
58 - P159 Q2, 133, 65, 108, 13
59 - P172 P129 Q2, 139, 47, 123, 03
60 - P172 P129 Q2, 139, 77, 123, 39
61 - P167 P160 P112X
62 - P154 P112X
63 - P120 P142 P175 P114 P115 G16
64 - P134 Q2, 152, 50, 113, 80
65 - P137 P150 Q2, 113, 23, 139, 40
66 - P172 P129 P122 Q2, 123, 63, 139, 53
67 - P160 P145 P154 P126 P138 P132 P112X
68 - P119 G56
69 - P105 G91
70 - P130Y
71 - P120 P156 P142 P103 P175 P114 P115 G28
72 - P106 Q2, 118, 42, 139, 59
73 - P137 P160 P112X
74 - P151 Q2, 144, 31, 118, 55
75 - P137 P158 P132 P112X
76 - P131 Q2, 165, 83, 139, 02
77 - P135 Q2, 165, 10,1 39, 90
78 - P176 P153 Q2, 107, 25, 118, 36
79 - P170 Q2, 152, 80, 113, 15
80 - P166 P112X
81 - P125 Q2, 133, 73, 108, 29
82 - P134 P110 G16
83 - P106 Q2, 118, 79, 139, 02
84 - Q5, 146, 70, 136, 11, 152, 94, 113, 89, 123, 38
85 - P172 P129 Q2, 139, 97, 123, 39
86 - P166 P126 P112X
87 - P160 P161 P124 G92
88 - P154 P112X
89 - P176 P147 P180 P157X
90 - P172 P129 Q2, 139, 44, 123, 39
91 - P100 Q3, 152, 22, 113, 24, 107, 12
92 - Q3, 152, 78, 113, 96, 123, 52
93 - Q3, 133, 62, 118, 37, 123, 80
94 - P134Y
95 - P163 Q2, 133, 48, 108, 74
96 - P134 Q2, 127, 89, 178, 92
97 - P135 Q2, 165, 10, 139, 51

PAGES 48 ET 49

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Du coq à l'âne :
CAR - BAR - BAS - BUS
COU - CON - NON - NOS - NES - NEZ
MARS - MORS - MORT -MOUT - AOUT
CHAT - CHUT - COUT - BOUT - BOUC
HOMME - GOMME - GEMME - FEMME

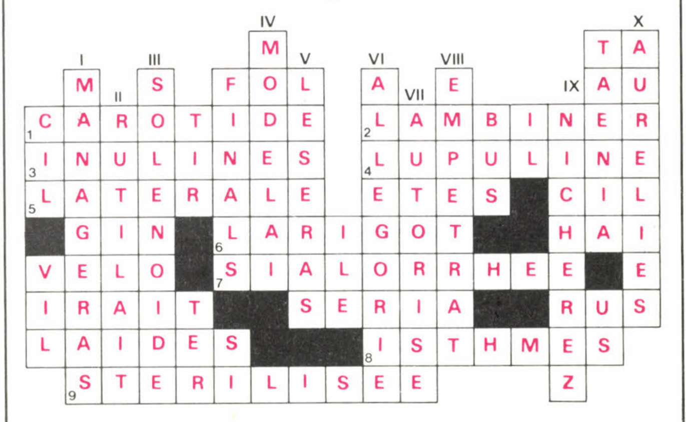
Les anaphrases :
Ce NAVARIN vous donne un avant-goût du NIRVANA.
Méfiez-vous des PLACEURS, ce sont souvent des CRAPULES.
C'est une DISPUTE STUPIDE !

Comme il l'avait fait auparavant pour tous les ITALIENS, c'est sans LITANIES que l'Empire Romain a LATINISE les Gaulois.
Ce musicien joue des TOCCATAS en STACCATO.

Le coup de jarnac :
SAUR ; UNTEL ; NUMERO ; AMBIGUE ; VESICULE ; CLAFOUTIS.

La filière :
SOUE ; OUIES ; OISEAU ; SEQUOIA ; AZOIQUES ; ZODIAQUES.

Anagrille :



Top et sous-top :

1. ORLEANAIS ; AILERONS.
2. MOTOPAVER ; TEA-ROOM ou PROTOME.
3. CARCAJOU ; CURACAO.
4. CAMBIUM ou MACUMBA ; MICMAC.

5. CHINOOK ; BICHON.
6. COCA-COLA ; CLOACAL.
7. TAFFETAS ; AFFECTS.
8. EUCLIDIEN ; DULCINEE.
9. STEGOMYIE ; EGOTISME.
10. OUIGOUR ; GOUROU ; etc.

Les cousins :

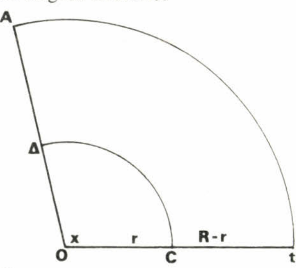
ALUETTE ; BLUETTE ; FLUETTE.
MACONNE ; MAHONNE ; MARONNE ; MATONNE.
AUTONOME ; AUTONYME.
CARABE ; CARAFE ; CARATE.
RACAGE ; RAMAGE ; RAPAGE ; RASAGE ; RATAGE ; RAVAGE ; RAYAGE.
BALANE ; BANANE ; BASANE.
CLANIQUE ; CLINIQUE ; CLONIQUE.
EVECTION ; EVICTION.
ARRIME ; ARRISE ; ARRIVE.
SAILLE ; SCILLE ; SEILLE ; SMILLE.

PAGES 52 ET 53

A Vienne (par Marie Berrondo) :

Le château de Schönbrunn :

Soient R le rayon de l'arc AB ; r le rayon de l'arc CD ; x le nombre de degrés cherché.



Nous avons :

$$\frac{x}{360}(2\pi R) = \frac{x}{360}(2\pi r) + 2(R - r)$$

$$\left(\frac{2\pi x}{360} - 2\right)R = \left(\frac{2x}{360} - 2\right)r$$

$$\frac{2\pi x}{360} = 2$$

$$x = \frac{360}{\pi} = 114° \ 35' \ 29''$$

L'Ecole d'équitation espagnole :

Soit l le nombre de chevaux blancs ; a, celui des alezans ; b, celui des baies.
Nous avons :
$1 + a + al = 34$
et $a + b + ab = 14$
ce qui peut encore s'écrire :
$(a + 1)(l + 1) = 34 + 1 = 7 \times 5$
et $(a + 1)(b + 1) = 14 + 1 = 3 \times 5$
D'où il résulte : $a + 1 = 5$; $l + 1 = 7$; $b + 1 = 3$;
ou $a = 4$; $l = 6$; $b = 2$.
Il y avait donc 12 chevaux en tout.

A l'Opéra :

Sur 2n morceaux, il y en a n de Chopin et n de Liszt.
Sur les n de Chopin, Irmgard me dira n/10 fois « c'est du Liszt ».
Et sur les n de Liszt, elle me dira 4n/5 que cela en est.
Ainsi, sur n/10 + 4n/5 = 9n/10 fois qu'elle annonce du Liszt, ce sera 8n/10 fois vrai, et n/10 fois faux.
Probabilité pour que cela soit du Chopin : 1/9.

Les deux églises :

Voici le tableau du nombre de secondes écoulées depuis le 1[er] coup entendu, pour chacune des 2 cloches.

St-Etienne	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
St-Ruppert	7	11	15	19	23	27	31	35	39	43	47	51
Heure réelle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Les cases en rosé indiquent les simultanéités des coups réelles ou apparentes, entre les deux églises.
Pour 14 coups entendus, cela signifie qu'il était 10 heures, l'heure de mon réveil.

Au café central :

Soit v la proportion de pudding recouvert de glace vanille.
Proportion non recouverte : $1 - v$.
D'où le schéma suivant du pudding :

$\frac{2}{7}(1-v)$ | $\frac{v}{10}$ | $\frac{9v}{10}$ | $\frac{5}{7}(1-v)$

Sauce chocolat en rosé ; glace vanille en grisé.
Les 5 douzièmes du pudding étant visibles, nous avons :
$$\frac{5}{7}(1 - v) = \frac{5}{12}$$
Ce qui donne : $v = 5/12$.
Proportion de sauce épaisse chaude au chocolat recouvrant la petite glace à la vanille :
$$\frac{v/10}{\frac{2}{7}(1 - v) + \frac{v}{10}} = \frac{5/120}{\frac{2}{7} \times \frac{7}{12} + \frac{5}{120}} = \frac{1}{5}$$

Le Ring :

Soit r la longueur totale du ring (en km). Vitesse de rattrapage :
$$\frac{r}{15} - \frac{r}{20} = \frac{r}{60} \text{ (en km/min).}$$
Avance d'Irmgard : $\frac{4r}{20} = \frac{r}{5}$
Temps de rattrapage :
$$\frac{r/5}{r/60} = 12 \text{ (en min).}$$
Il lui restera encore à pédaler pendant : 20 – 12 – 4 = 4 minutes.
(A moi, il n'en restera plus que 3 min).

PAGES 56 ET 57

Les cryptarithmes (par Louis Thépault) :

1. Dans la dernière colonne, T ne peut valoir 0.
Faisons varier T de 1 à 9. Connaissant T, on déduira E. Connaissant E, et la retenue provenant de la dernière colonne, on déduira R en 4[e] colonne.
En 3[e] colonne, (s + 4 × L) se termine par R ; s et R sont donc de même parité.

```
      t  s  r
   V  A  L  E  T
+  V  A  L  E  T
+  V  A  L  E  T
+  V  A  L  E  T
----------------
=  C  A  R  R  E
```

Le nombre r + 4 × E = (N) devra être formé de 2 chiffres de même parité. Soit le tableau :

Test	T =	E =	R =	N =
a	1	4	6	16
b	2	8	2	32
c	3	2	9	09
d	4	6	5	25
e	5	0	2	02
f	6	4	8	18
g	7	8	4	34
h	8	2	1	11
i	9	6	7	27

Seuls sont valables les tests e et h.
En 1[re] colonne, on déduit que V ne vaudra que 1 ou 2. Donc le test h n'est pas retenu (les valeurs 1 et 2 sont déjà distribuées).
Donc le test e est le seul valable, et V = 1. Etc.
La solution :
19805 + 19805 + 19805 + 19805 = 79220.

2. La connaissance de NEUF permet de déterminer les autres éléments de l'addition.
N + E + U + F, multiple de 9 ⇒ N + E + U + F = 9,18 ou 27.
Si N = 1, E = 0 ou 5 ; U ⩾ 5.
Impossible pour tous essais...
Si N = 6, E = 3 ou 8, U < 5.
Si E = 3, on a : N + E + U + F = 18 ; 6 + 3 + U + F = 18 ; seules valeurs possbibles, U = 0 ; F = 9.
Etc.
La solution :
2304 + 6309 = 8613.

3. Il n'y a pas de manière simple pour trouver les solutions. Voici quelques mots sur mon raisonnement.

Ecrivons chacun des nombres sous sa forme algébrique ; la constante de ce carré magique est égale à :
10A + B + 10C + D + 10E + C + 10B + E = 10A + 11B + 11C + 11E + D (1)
10F + A + 10E + A + 10F + G + 10H + H = 2A + 10E + 20F + G + 11H (2)
10B + A + 10A + F + 10C + G + 10B + G = 11A + 20B + 10C + F + 2G
etc... Faisons de même avec les colonnes et les diagonales (soit 10 valeurs).
(1) et (2) donnent :
10A + 11B + 11C + 11E + D = 2A + 10E + 20F + G + 11H
8A + 11B + 11C + D + E − 20F − G − 11H = 0 (3)
Etablissons ainsi 8 équations pour dix inconnues.
En simplifiant, et en choisissant D et E comme inconnues auxiliaires, on obtient :

$A = \frac{E + D}{2}$; $B = \frac{5E - D}{4}$;

$C = \frac{7E - 3D}{4}$; $F = \frac{3E - D}{2}$;

$G = \frac{-E + 5D}{4}$; $H = \frac{3E + D}{4}$;

$I = 2E - D$; $J = \frac{E + 3D}{4}$

Faisons varier E. Pour chaque valeur de E, il y a une ou deux valeurs possibles pour D. Il y a deux solutions pour lesquelles les 10 valeurs obtenues sont toutes différentes :
avec constante 240.

36	81	58	65
73	53	70	44
63	37	80	60
68	69	32	71

avec constante 156.

63	18	41	34
26	46	29	55
36	62	19	39
31	30	67	28

4. Regardons le troisième produit partiel. Par hypothèse, le 1er de ses chiffres égal au 2e ; et ce chiffre est inférieur au 3e. 36 valeurs possibles : 112, 113, 114... 889.
Ce produit partiel est égal au multiplicande multiplié par le 1er chiffre du multiplicateur, appelons-le **a**. **a** divise ce produit partiel.
a doit être inférieur au 1er chiffre du produit partiel (sinon le multiplicande n'aurait que 2 chiffres) ; **a** ne peut diviser le 1er chiffre du produit partiel (sinon les deux premiers chiffres du multiplicande seraient identiques).
Ceci signifie que l'on écarte les produits partiels commençant par 1 et 2. S'ils commencent par 3, **a** vaut 2 ; par 4, **a** vaut 3...
Etablissons un tableau : chaque 3e produit partiel, le **a** correspondant et le multiplicande concerné.
334 = 2 × 167
336 = 2 × 168
338 = 2 × 169
etc.
558 = 3 × 186
668 = 4 × 167
etc.
Le multiplicande est tel que son 2e chiffre est supérieur aux 2 autres. Seule valeur possible : 186. Et on poursuit le raisonnement pour trouver la solution :

```
        1 8 6
  ×     3 8 9
  -----------
      1 6 7 4
  1 4 8 8
  5 5 8
  -----------
  7 2 3 5 4
```

5. Remplaçons dans la multiplication, chaque astérisque par une lettre différente :

```
      a b c
  ×   d . e
  ---------
    f . g h
  i . . .
  j . .
  ---------
  . . . . . .
```

Dans le 3e produit partiel, il y a un chiffre (j) qui apparaît pour la 1er fois, donc d ⩾ 2 (1).
Le 3e produit partiel n'a que 3 chiffres ; donc a × d < 10 (2).
De (1) on a : a ⩽ 4 (3).
a ≠ d ≠ f ≠ i. Les deux produits partiels ont chacun un chiffre de plus que le multiplicande. Leur 1er chiffre est donc inférieur ou égal à celui du multiplicande. Comme ils sont différents, on a : f < a ; i < a (4).
D'où a vaut au moins 3. Pour a = 3, solution impossible.
Donc a = 4, d = 2.
De (4), on déduit que f et i se partagent dans le désordre 1 et 3. L'un des produits partiels commence par 1. Les seules valeurs possibles du produit par 4, sont 3 et 4. Le 3 apparaît pour la 1re fois en f ou i. La seule valeur possible est donc 4, que l'on placera en 2e place du multiplicateur.
Donc : i = 1 et f = 3. Etc. La solution est :

```
        4 5 8
  ×     2 4 7
  -----------
      3 2 0 6
    1 8 3 2
    9 1 6
  -----------
  1 1 3 1 2 6
```

6. Ce cryptarithme se résout avec l'utilisation de la théorie des résidus. On sait que le résidu d'un nombre est le reste de la division par 9 de la somme de ses chiffres. Or, on doit avoir X × Y = Z (X, Y et Z étant respectivement les résidus du multiplicande, du multiplicateur et du produit).
Appelons le multiplicateur a b c.
Le résidu du multiplicande est 1 et celui du premier chiffre partiel est 6. Nous avons donc 1 × c ≡ 6. Donc c ≡ 6.

Même opération pour a : a = 3. Le résidu du multiplicateur est égal à 7. La somme de ses chiffres est donc égale à 7, 16 ou 25. Comme a vaut 3 et c vaut 6, la seule possibilité pour b est donc 7. Le multiplicateur est donc 376. Déterminons le multiplicande. Sa somme étant égale à 19, il existe 45 combinaisons possibles de 3 chiffres (991, 982, 883..., 838...). Le produit de chacun de ses nombres par 3 (premier chiffre du multiplicateur) doit avoir 4 chiffres et sa somme doit être égale à 12.
Il ne reste plus que 20 combinaisons possibles (937, 694, 838...). Faisons avec ces nombres la même opération avec 6 (deuxième chiffre du multiplicateur). Ce produit doit toujours comporter 4 chiffres et sa somme être égale à 24. Il ne reste que deux possibilités : 748 et 478.
Si on effectue les produits 748 × 376 et 478 × 376, seul le premier donne un résultat dont la somme des chiffres est 25. On a donc :

```
        7 4 8
    ×   3 7 6
    ---------
      4 4 8 8
    5 2 3 6
  2 2 4 4
  -----------
  2 8 1 2 4 8
```

7. Posons la multiplication sous cette forme :

```
   A B C    = x
 ×   D E    = y
 -------
 F G H I
 J K L
 -------
 M N P Q    = xy
```

Additionnons les cinq nombres de la multiplication :

```
      A B C   (x)
+       D E   (y)
+   F G H I   (xy)
+   J K L
+   M N P Q   (xy)
```

On peut écrire cette addition sous la forme y + x + 2xy.
Appelons S la somme constante dans chaque colonne.
Le résultat de l'addition est égale à 1111 × S. On a donc :
x + y + 2xy = 1111.S.
D'où : $y = \frac{1111.S - x}{2x + 1}$.
Gardons ce résultat important et étudions S.
Supposons que S < 10. Si l'on a G + K < 10, on voit que M = F + J. S est donc pair s'il est inférieur à 10.
D'autre part, F + J vaut au maximum 9 et au minimum 2. Donc 4 ⩽ S ⩽ 18.
Etudions maintenant la 1re colonne. En faisant varier E, on obtiendra des valeurs de C respectant S, S étant compris entre 4 et 18, et pair s'il est inférieur à 10. D étant inférieur à E (JKL < FGHI), on déterminera tous les couples S, x possibles (il n'y a aucun couple pour S = 14 ou 15). En étudiant ces 101 couples, on obtiendra la valeur de y (entier). Deux solutions :
x = 13 et S = 10.
Donc $y = \frac{11110 - 13}{27} = 411$
et x = 23 et S = 18.
Donc $y = \frac{1111 \times 18 - 23}{47} = 425$
qui donnent :

```
    4 2 5         4 1 1
 ×    2 3      ×    1 3
 --------      --------
  1 2 7 5       1 2 3 3
  8 5 0         4 1 1
 --------      --------
  9 7 7 5       5 3 4 3
```

8. Le multiplicande et le multiplicateur sont chacun des diviseurs de 223197. La décomposition de ce nombre en ses facteurs premiers est :
223197 = 3 × 13 × 59 × 97.
Le seul diviseur de 223197 ayant trois chiffres et contenant dans ses diviseurs le nombre 97 est : 97 × 3 = 291.
Le second sera donc
13 × 59 = 767.
Il reste à déterminer lequel de ces deux nombres est le multiplicande et lequel est le multiplicateur.
Le premier produit partiel a quatre chiffres. En conséquence, le dernier chiffre du multiplicateur ne peut être 1. 291 est donc le multiplicande. Ce qui donne comme solution :

```
        2 9 1
    ×   7 6 7
    ---------
      2 0 3 7
    1 7 4 6
  2 0 3 7
  -----------
  2 2 3 1 9 7
```

9. Le deuxième produit partiel étant inférieur au premier, le deuxième chiffre du multiplicateur est donc obligatoirement 9. Le multiplicateur vaut donc 89.
Il s'agit maintenant de déterminer le nombre de multiplications possibles de 89 par un nombre à trois chiffres.
Pour que le premier produit partiel ait 4 chiffres, il faut que le multiplicande soit supérieur ou égal à $\frac{1\,000}{9}$. La valeur minimum du multiplicande est donc
$E(\frac{1\,000}{9}) + 1$, E (x) étant la partie entière de x.
$E(\frac{1\,000}{9}) + 1 = 111 + 1 = 112$.
Le produit n'ayant que 4 chiffres, la valeur maximum du multiplicande est donc $(\frac{10\,000}{89}) = 112$.

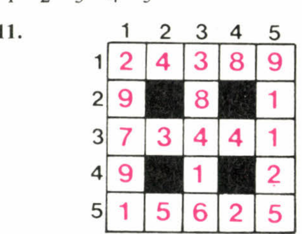
Le multiplicande est donc obligatoirement 112, ce qui donne :

```
      1 1 2
  ×     8 9
  ---------
  1 0 0 8
  8 9 6
  ---------
  9 9 6 8
```

10. Pour une colonne donnée, compte tenu de l'éventuelle retenue, il faut trouver une combinaison de 1, 2, 3, 4 ou 5 chiffres contenus dans cette colonne, telle que la somme (avec la retenue) se termine par le chiffre correspondant. Les autres chiffres de la colonne seront remplacés par 0.
Solution avec uniquement sept chiffres remplacés par 0 :

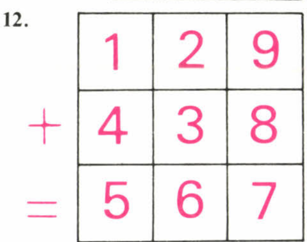
```
    1 3 5 0
  + 0 8 0 2
  + 6 0 2 9
  + 3 5 6 0
  + 0 6 0 4
  ---------
  1 2 3 4 5
```

11.



	1	2	3	4	5
1	2	4	3	8	9
2	9	■	8	■	1
3	7	3	4	4	1
4	9	■	1	■	2
5	1	5	6	2	5

12.



	1	2	9
+	4	3	8
=	5	6	7

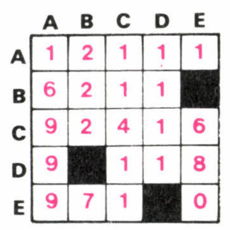
PAGE 58

Partie de poker (par Claude Abitbol) :

La seule possibilité : Albert et Charles sont les perdants ; et Baptiste, David et Eugène sont les gagnants.

PAGE 58

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :



	A	B	C	D	E
A	1	2	1	1	1
B	6	2	1	1	■
C	9	2	4	1	6
D	9	■	1	1	8
E	9	7	1	■	0

PAGE 58

Quel est ce nombre ? (par Louis Thépault) :

Les seuls chiffres arabes qui, retournés, deviennent des chiffres

romains sont : 1 et 7 (rom. I et L).
Par définition, le nombre formé par les 2 premiers chiffres est un multiple de 3. Un multiple de 3 réalisé avec I et L est LI = 51.
Le nombre commence par 51 et se termine par 17. Retrouvons le nom de la fleur commençant par LI et se terminant par IS (vu par la calculatrice).
Il s'agit de LIS et le nombre est 517.

PAGE 58

Cubes en boîte (par Louis Thépault) :

La figure f ne correspond pas à la i (faces latérales proches du point noir supérieur différentes).
La figure f ne correspond pas à la g (la face latérale proche du point noir supérieur dans f et la face latérale opposée au point noir supérieur dans g sont vertes toutes les deux). Donc f correspond à h. g ne peut correspondre à e (dans g, la face opposée au point supérieur est verte ; dans e, elle est jaune). On a donc g correspond à d, et i à e.
D'après f et h, l'orientation du cube dans f est : vert face devant, bleue face droite (1). De i et e, on déduit d'après la position du point supérieur que la face jaune est opposée à la noire (2).
D'après g et d, l'orientation du cube dans d est : rouge face, vert à gauche.
De (1) et (2) on déduit que la face verte est opposée à l'orange.
D'où :
jaune ←→ noir
vert ←→ orange
bleu ←→ rouge
On a alors cube d : face rouge, droite orange, gauche vert, derrière bleu ; cube f : face vert, droite bleu, gauche rouge, derrière orange. Les dessus/dessous étant jaune-noir. Etc.
Il y a deux solutions : soit a correspond aux cubes d/g, soit aux cubes f/h. Dans les deux cas, la face supérieure est noire.

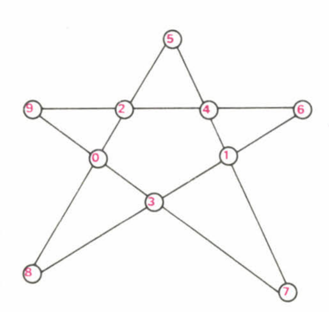
PAGE 60

Casse-tête à la carte (par Claude Magnard) :
Carte 1 :
Il s'agit du groupe de lettres L U E B. Il contient en vrac, les lettres du mot BLEU, tandis que les trois autres concernés contiennent les lettres dans le désordre des mots : VERT, ROUGE et JAUNE.
Carte 2 :
Il s'agit du groupe de lettres E C N A R F. En effet, en lisant de droite à gauche, on met à jouer le mot FRANCE. Les groupes du haut forment, dans le même sens de lecture : ESPAGNE, NORVEGE, ITALIE.
Carte 3 :
Le mot REVERS est le seul mot à ne pas être composé de trois voyelles pour trois consonnes.
Carte 4 :
Le groupe 17-15-13. Parce que la somme des nombres qui le composent est un multiple de 9.
Carte 5 :
4816. Tous les autres nombres : une fois additionnés, leurs quatre chiffres totalisent 10.
Carte 6 :
Le groupe MER NUL OUI. Les lettres initiales des mots qui composent les dites suites doivent se suivre alphabétiquement : DUR EST FIN / GAZ HIC ILE / JUS KAN LAC / MER NUL OUI.
Carte 7 :
438. Parce que pour tous les autres : somme des chiffres impairs moins somme des chiffres pairs = 7.
Carte 8 :
On complète par 11. En effet, on additionne les deux nombres du bas, et on divise le total par 3.

PAGE 62

L'étoile magique (par Louis Thépault) :

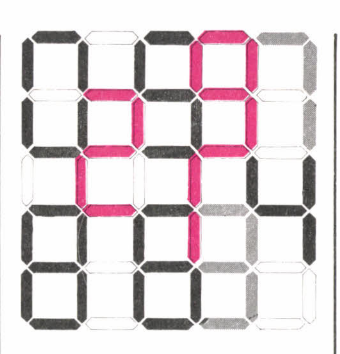
Soit S la somme.
Lorsqu'on fait l'addition des 5 branches, on additionne une fois les chiffres extérieurs (Se) et deux fois les chiffres intérieurs (Si)
$5S = Se + 2Si = Se + Si + Si = Si + 45$
$S = 9 + \frac{Si}{5}$
Le minimum pour Si est :
$0 + 1 + 2 + 3 + 4 = 10$
Le maximum est :
$9 + 8 + 7 + 6 + 5 = 35$
Donc S variera entre 11 et 16 ; et de plus Si et Se sont des multiples de 5. Il existe donc plusieurs solutions ; en voici une où Si = 10.



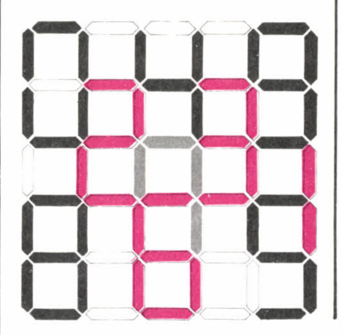
PAGE 62

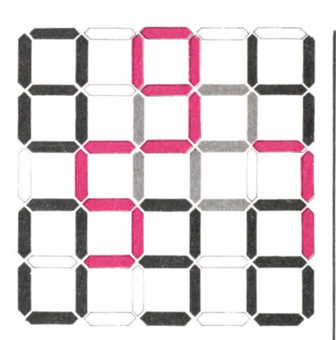
Le digit (par Louis Thépault) :

La grille avec un sept composé de trois diodes ; avec 0 et 8, pouvant s'intervertir.



Deux grilles avec un sept composé de quatre diodes ; avec 5 et 6, pouvant s'intervertir.





PAGE 62

Carré latin et en couleurs (par Louis Thépault) :

Réalisons d'abord un carré latin d'ordre 6, avec 7 couleurs de base, six d'entre elles étant utilisées cinq fois, la dernière six fois. On ne se préoccupera pas de savoir quelle couleur sera employée six fois.
Les premières cases sont faciles à trouver jusqu'à la grille ci-dessous.

	a	b	c	d	e	f
1	B	R	M	J	V	O
2	J	N	V	M		
3	N	M	O			
4	O	B	J			
5						
6						

En B5, ne peuvent venir ni R, ni N, ni M, ni B, ni J, ni O, donc c'est V. Ensuite en A5, vient R. Dans la rangée 2, on ne peut mettre O ; O ne sera non plus en C5, ni en F5 (O en F1), ni en E5 (O en C3, diagonale), O sera en D5. Etc.

Une fois reconstituée la grille, il faudra réaliser le schéma des dominos ; et n'oubliant pas de remplacer les dominos non présents selon l'énoncé. La grille du carré latin est :

J	N	O	V	R	M
V	B	R	O	N	J
B	O	M	J	V	R
M	J	V	R	B	N
N	R	J	M	O	B
O	M	B	N	J	V

PAGE 62

A chacun sa place (par Louis Thépault) :

F	O	U	R	M	I			
	C	I	T	R	O	N		
R	I	D	E	A	U			
			S	T	Y	L	E	T
	Y	A	O	U	R	T		
E	N	F	A	N	T			
		S	I	G	N	A	L	
			V	O	L	U	T	E
			G	L	A	C	O	N
		G	U	I	D	O	N	
	A	R	P	E	G	E		
A	R	O	N	D	E			

PAGES 79 À 81

Questions de logique :
Paradoxes logiques :

1. On a construit le nombre **b**. On a donc implicitement formulé l'hypothèse que le nombre **b** existait.

2. Il faut rejeter la seconde hypothèse. Le nombre **b** n'existe pas. C'est la conclusion logique qu'on doit tirer de cette démonstration.

3. Les théorèmes mathématiques sont établis en utilisant le langage logique. Au départ d'une démonstration, on peut être amené à émettre une hypothèse. Si l'on arrive à une contradiction en cours de démonstration, c'est que l'hypothèse de départ est fausse.

Mais au cours d'un raisonnement, on peut aussi émettre plusieurs hypothèses successives. Par exemple, au début d'une démonstration, deux cas se présentent, que nous appelerons « a » et « non-a ». On a d'abord formulé l'hypothèse que « a » est vrai. Puis, dans le corps de la démonstration, deux autres cas se présentent, que nous appellerons « b » et « non-b ». Il faut alors émettre une seconde hypothèse, que « b » est vrai. Mais il ne faut pas oublier que cette seconde hypothèse est émise dans le cadre de la première, où l'on avait supposé « a » vrai. Si l'on arrive à une contradiction, il ne faut pas conclure que « a » est faux, mais que « b » est faux. Il faut poursuivre la démonstration avec l'hypothèse « a vrai » et la conclusion « b faux ». C'est seulement si l'on aboutit à une seconde contradiction que l'on peut conclure que « a » est faux.

4. On continue donc à considérer que la première hypothèse est vraie et qu'il est possible d'établir le tableau de correspondance de la page 80. La non-existence de b impose cependant une condition à cette correspondance : il faut que le n-ième nombre de la colonne de gauche comporte un 1 à la nième place après la virgule. En posant K = 0 ou 1, le début de notre tableau devient :

0, 1 k k k...	1
0, k 1 k k...	2
0, k k 1 k...	3
0, k k k 1...	4

Dans ces conditions, les nombres **a** et **b** qu'on avait formés deviennent :
a = 0, 1111...
b = 0, 0000...

Le nombre **b** est égal à zéro. On n'a donc pas formé de nouveau nombre dans la colonne de gauche. Et l'on ne peut pas conclure que les nombres réels compris entre 0 et 1 sont plus « nombreux » que les nombres entiers.

Coopération sur Barzoom :

1. Le filographe :
La première phrase n'étant pas interrogative, le Barzoomien n'est pas un Perroquet. Les deux dernières phrases étant, ou vraies toutes deux, ou fausses toutes deux, le Barzoomien n'est pas un Alternatif. C'est un Menteur. Le filographe ne l'intéresse pas. L'ébullioscope non plus d'ailleurs.

2. Modulateur et citamomètre :
De même qu'au premier problème, le Barzoomien n'est pas un Perroquet. Comme les deux dernières phrases sont l'une vraie et l'autre fausse ou l'inverse, le

Barzoomien est un Alternatif.
Si la première phrase est fausse, le Barzoomien ne s'intéresse pas au modulateur.
Si la deuxième phrase est fausse le Barzoomien s'intéresse au modulateur, mais pas au citamomètre. De toute façon, il ne s'intéresse pas aux deux appareils à la fois.

3. Palpeur ou pas palpeur ?
Là encore, A n'est pas un Perroquet. A est donc un Menteur. Ses deux affirmations sont fausses. Que B soit un Menteur ou un Perroquet, ses deux affirmations sont fausses également. Il en est de même pour C. Les trois Barzoomiens ne veulent aucun outil.

4. Quelles catégories ?
Comme vous n'avez rien demandé aux deux Barzoomiens, A n'est pas un Perroquet. La deuxième affirmation ne peut pas être vraie. La troisième affirmation est donc fausse. B n'est pas un Menteur. On voit aisément qu'il ne peut y avoir d'Alternatif parmi les deux Barzoomiens. A est un Menteur et B un Perroquet.

5. L'annulateur de gravité :
Si la première affirmation était vraie, ou bien B prononcerait deux affirmations vraies après une vraie et une fausse et B ne pourrait être, ni Menteur, ni Perroquet, ni Alternatif ; ou bien C prononcerait deux affirmations vraies après une vraie et une fausse, et C ne pourrait être, ni Menteur, ni Perroquet, ni Alternatif.
La première affirmation est donc fausse. Les Barzoomiens ne s'intéressent pas à l'annulateur de gravité.

6. Distorseur ou déphaseur :
B n'est pas le Menteur de par l'affirmation qu'il prononce. B est donc l'Alternatif ou le Perroquet.
Si C était le Perroquet, il prononcerait une affirmation vraie après une fausse.
Si A était le Perroquet, B l'Alternatif et C le Menteur, l'Alternatif prononcerait deux phrases fausses.
Si A était l'Alternatif, B le Perroquet, et C le Menteur, le Perroquet prononcerait une phrase fausse après une vraie.
A est donc le Menteur, B le Perroquet et C l'Alternatif. Les quatrième et cinquièmes affirmations sont fausses. La sixième est vraie. Tout ce qu'on peut en conclure, c'est que le déphaseur temporel n'intéresse pas les Barzoomiens.

7. Le conseil des sages :
L'utilisation des tables de vérité, données dans les n° 16 à 21, facilite la résolution de ce problème. Elles permettent de voir aisément que les affirmations de B sont, ou vraies toutes deux, ou fausses toutes deux. B n'est donc pas l'Alternatif.
De même, les affirmations de C sont l'une vraie et l'autre fausse. C n'est donc pas le Menteur.
Par ailleurs, si B était le Menteur et C le Perroquet, C prononcerait une affirmation vraie après une fausse, ce qui est impossible.
Ou bien, A est le Perroquet, B le Menteur et C l'Alternatif ; ou bien A est le Menteur, B le Perroquet et C l'Alternatif. Dans les deux cas, les deux affirmations de B sont fausses. On sait donc que les Barzoomiens vont vous donner leur savoir mathématique, mais qu'ils ne veulent pas de vos connaissances technologiques.
En logique pure, votre raisonnement s'arrête là. C étant l'Alternatif, on ne peut rien conclure sur la réussite et l'achèvement de votre mission. Mais même si les Barzoomiens ne veulent pas de vos connaissances technologiques, ils vont vous communiquer leur savoir mathématique. Vous allez donc réussir votre mission, et elle durera encore le temps nécessaire pour que les mathématiciens de Barzoom transmettent leurs théorèmes...

PAGES 82 ET 83

Le Chemin des Etoiles :

1. Le vaisseau a-t-il changé de cap ?

Comme d'habitude, pour que les problèmes aient un sens, nous supposerons que la première affirmation, précisant le nombre d'affirmations vraies ou fausses, est vraie.
Nous avons vu dans les numéros précédents la conjonction, qui se note $\wedge$, et se lit « et » ; la disjonction inclusive, qui se note $\vee$, et se lit « ou » ; la négation, qui se note $\neg$, et se lit « non ».

Appelons :
A : Enigma a détecté un signal de détresse ;
B : le vaisseau a regagné l'espace normal ;
C : le vaisseau a changé de cap.

Le problème se note :
$A \wedge B$
$\neg A \vee C$

Les deux affirmations sont vraies. A et B sont donc vrais tous deux. $\neg$ A est faux. Donc C est vrai. Enigma a détecté un signal de détresse. Le vaisseau a regagné l'espace normal et changé de cap.

2. D'où vient le second vaisseau ?

Nous avons vu la disjonction exclusive dans les numéros 21, 22 et 23. Elle peut se noter $\dot{\vee}$, et se lit : « de deux choses l'une : ou bien... ; ou bien... ».
Appelons :
D : le vaisseau est identique à l'autre ;
E : il vient de la Terre ;
F : il est parti 3 500 ans avant l'autre.
Le problème se note :
D
$\neg D \dot{\vee} E$
$\neg E \dot{\vee} F$
Les trois affirmations sont vraies. D est vrai. $\neg$ D est faux. D'après la seconde affirmation, E est vrai. $\neg$ E est faux. D'après la troisième affirmation, F est vrai. L'autre vaisseau est parti de la Terre 3 500 ans avant le vaisseau de nos héros.

3. Les passagers sont-ils tous morts ?

Nous supposerons que, comme celles d'Enigma, les affirmations de Minotoro sont, ou vraies, ou fausses.
Appelons :
G : les passagers sont tous morts ;
H : vous êtes en grand danger ;
J : je vous attends depuis 3 000 ans.
Le problème se note :
$G \wedge H$
$G \wedge J$
Une des ces deux affirmations est vraie. Que ce soit la première ou la seconde, G est vrai. Les passagers sont tous morts.

4. Le mal mystérieux les menace-t-il ?

Appelons :
K : le mal mystérieux est lié à la composition spectrale de l'étoile ;
L : le mal mystérieux nous menace.
M : le mal mystérieux a pour origine un virus extra-terrestre.
Le problème se note :
$J \wedge H$
$K \vee L$
$K \vee M$
Une seule affirmation est vraie. Donc une des deux dernières est fausse. Que ce soit la deuxième ou la troisième, K est faux. Le mal mystérieux n'est pas lié à la composition spectrale de l'étoile.

5. Que conclure ?

Appelons :
N : vous ne devez pas récupérer l'autre astronef ;
P : vous devez poursuivre votre route.
Le problème se note:
$H \wedge J$
$L \wedge M$
$N \wedge P$
D'après le troisième problème, on sait qu'on ne peut pas avoir H et J vrais en même temps. La première affirmation est donc fausse.
D'après le quatrième problème, on sait qu'on ne peut pas avoir L et M vrais en même temps. La deuxième affirmation est donc fausse.
La troisième affirmation est vraie. N et P sont vrais tous deux. Les Terriens ne doivent pas récupérer l'autre astronef, mais poursuivre leur route.

PAGES 90 ET 91

La cryptographie :

Problème n° 1 :

La phrase était : « Une erreur peut devenir exacte selon que celui qui l'a commise s'est trompé ou non. Pierre Dac. »
Le crypto était chiffré avec la liste chiffrante :

- clair
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z
- crypto
P A I H C E N J B R U O K F D V Q L G X S M Y T Z

obtenue par le relevé diagonal gauche-droite haut-bas d'un carré de 25 lettres ayant pour clef : PIER(RE) DAC

P	I	E	R	D
A	C	B	F	G
H	J	K	L	M
N	O	Q	S	T
U	V	X	Y	Z

Problème n° 2 :

Le texte était :
« Toutes les fois que je donne une place vacante, je fais cent mécontents et un ingrat - Louis XIV. »
Le crypto était chiffré avec la liste chiffrante involutive :

A B C I P D J Q Z E K R
V F L S W G M T X H N U Y

obtenue par un relevé en échelle appliqué à la clef : CHEMINOT :

C	H	E	M	I	N	O	T
1	3	2	5	4	6	7	8
A	B	C	D	E	F	G	H
		I	J	K	L	M	N
	O	P	Q	R	S	T	U
				V	W	X	Y
			Z				

Problème n° 3 :

Le texte était :
« Parfois les militaires exagérant l'impuissance relative de l'intelligence, négligent de s'en servir. Charles de Gaulle. Au fil de l'épée. »
Ce texte a été chiffré par une simple transposition dont la clef littérale était : CHARLES.
Les 112 lettres du message décomposées en facteurs premiers donnaient : $2^4 \times 7$, et permettaient de déterminer que la clef pouvait avoir 2, 4, 7, 8, 14 ou 16 lettres.
En essayant les valeurs moyennes 7 et 8, on trouvait assez vite que la possibilité 7 donnait à la première rangée :
R P I A O F S
à la quatrième :
A E R X E G A
à la septième :
L R I E T A V
Trois groupes où l'on subodore l'anagramme complet ou partiel. La première rangée devait se lire PARFOIS ; la quatrième n'était autre qu'EXAGERA, ou encore la septième, un début de mot comme RELATIV. On connaissait alors la clef numérique :
2 4 1 6 5 3 7. Et le message était décrypté.

Problème n° 4 :

L'étude de « Je reviens de suite » et de son crypto permettait de trouver que le crypto contenait de nombreuses lettres inutiles : la lettre E du clair correspondait dans le crypto à une lettre E pré-

cédée de 5 lettres nulles, le S n'apparaissait qu'après 4 lettres nulles, le A après 3, le N après 2 et le T après une seule.
On remarquait aussi que ces lettres à grandes fréquences étaient les 5 premières de la formule ESANTIRULO (base du système des fréquences).
Si l'on appliquait le système au message à décoder, on n'obtenait rien de valable. Il fallait alors par tâtonnement chercher quelle formule avait été adoptée. Un message de 51 lettres provenait d'un clair de 16 lettres un message de 43 lettres provenait-il d'un clair plus court (c'était douteux) ou simplement les lettres inutiles étaient-elles moins nombreuses ?
Si l'on adoptait cette hypothèse, on pouvait faire des essais successifs avec :
ESAN et ESA
et avec des lettres nulles
4321 et 321

La première formule avec un N et un E dans les 7 premières lettres se révélait impossible. La formule donnait un départ : LIME COIFFORE... permettait de comprendre que le nombre de lettres en jeu était sans doute bon et qu'il ne s'agissait plus que de trouver le nombre de lettres nulles appliquées à chaque lettre.
On trouvait alors rapidement :
E S A
5 3 1
et le message : « LE COIFFEUR RASE GRATIS ».

Problème n° 5 :
Ce crypto de 96 lettres était chiffré par transposition, ce que l'on trouvait facilement puisque les fréquences des lettres étaient à peu près normales.
Quelle était la clef de la transposition ?
96 donnant $2^5 \times 3$, les possibilités du tableau étaient : 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48. Il était raisonnable de chercher une clef dans les valeurs moyennes 8 et 12, et de poursuivre si cela n'avait rien donné.
Avec une clef de huit lettres on obtenait ce relevé vertical :

I	L	E	C	E	S	U	O
A	S	A	S	E	R	I	R
O	N	E	Q	S	S	L	U
R	A	N	S	I	A	N	O
C	O	I	N	N	E	T	A
A	S	T	E	C	P	Q	S
E	C	E	L	E	U	C	L
E	S	I	M	T	I	N	O
R	A	N	S	I	S	N	O
B	L	E	Q	E	A	N	U
T	R	E	C	E	O	U	O
R	A	N	M	Y	R	D	O

Sur lequel un œil averti pouvait reconnaître en 4e et 9e lignes l'anagramme de RAISON et en 5e ligne celui de CONNAIT. Pour un œil moins averti, le renseignement du prénom final permettait de trouver facilement sur la dernière ligne RAYMOND.
L'ordre des colonnes était trouvé : 6, 1, 2, 5, 4, 8, 3, 7 (clef numérique) qui suivant le prénom RAYMOND ne pouvait être que RADIGUET (clef littérale) qui avait servi à chiffrer ce texte extrait du « Diable au Corps » :
« Si le cœur a ses raisons que la raison ne connaît pas, c'est que celle-ci est moins raisonnable que notre cœur. Raymond. »

Problème n° 6 :
Le message dissimulé derrière « La mémoire d'hier et de demain » était :
« Débarquement le six juin ».
Dans le message donné en exemple, les seules lettres utilisées étaient précédées de la lettre S.

PAGES 102 À 104

Les échecs :
Diag. 1 : Te4 : le Fou est attaqué et en même temps immobilisé, « cloué », et sera capturé.
Diag. 2 : 1. Ff3, f5 ; 2. d3! etc.
Diag. 3 : 1. T×f5!, T×F5 ; 2. Fe4, Rg6 ; 3. b4 ! et les noirs sont en « zugzwang », c'est-à-dire que leurs seuls coups sont mauvais : ils doivent bouger et laisser prendre la Tour.
Diag. 4 : 1. ... g5 ! et la menace 2. ... g4, qui capturera le Cavalier, est imparable.
Diag. 5 : 1. Td8+!!, R×d8 ; 2. D×e4 car le « protecteur » de la Dame noire est cloué.
1. ... Re7 est également puni par 2. D×e4.
(Bronstein - amateur, simultanée en 1950).
Diag. 6 : 1. Cf7+, Rd5 ; 2. Dd4 mat ! Curieusement la Dame blanche n'est pas prenable.
Diag. 7 : 1. Fç5! (clouant la Dame noire qui semble devoir être prise par le Fou) Fb6! (les noirs immobilisent le Fou menaçant) 2. Df4+!! Nouvel effet de clouage, décisif cette fois. La Dame noire ne peut intervenir, clouée sur place, et le prochain coup des blancs sera Dame prend Dame.
(Partie Bründtrup - Budrich, 1954).
Diag. 8 : 1. ... T3×ç2! 2. T×ç2, Da4! 3. Td2 (pour, apparemment, ne pas perdre la Tour tout en protégeant la Dame) D×d1! et

la Tour blanche, clouée, ne peut prendre la Dame noire.

Diag. 9 : A cause de 1. ... C×e4!! ; 2. F×d8 (2. d×e4, D×g5 ne perdrait qu'une pièce), F×f2+ ; 3. Re2, Cd4 mat !

Diag. 10 : 1. D×g6!! et l'on s'aperçoit que les pions f7 et g7 sont cloués. Il ne reste que 1. ... h×g6 qui a pour réponse 2. Ce7 mat.

Diag. 11 : 1. F×e7!, D×e7 ; 2. Dg4+!, Rh8 ; 3. Dh4! (attaquant h7, la défense f6-f5 se heurtant à 4. D×e7), F×h2+! ; 4. Rh1! (et non 4. R×h2?, Dd6+! — « déclouant » le pion f6 — 5. Rg1, f5!), f5 ; 5. D×e7, etc.
(Partie Wibe-Schneider, 1975).

Diag. 12 : 1. h4, Tb4+ ; 2. R×e5, T×h4 ; 3. f4!, T×f4 ; 4. T×g7+!, R×g7 ; 5. T×g5+, Rh6 ; 6. R×f4.
(Partie Halomeev-Isakov, 1947).

Diag. 13 : 1. Ce7+!, Rf7 (1. ... F×e7 ; 2 D×e6+, etc.). 2. Cç6+, Rg8 ; (2. ... Fe7 ; 3. T×e7+, etc.). 3. Cd8! ; D×d8 ; 4 D×e6+, Rh8 ; 5. Df7, etc.
(Partie Keres-Tarnowsky 1952).

Diag. 14 : Df3, Rg7 (forcé) ; 2. Cçe4! d×e4 ; 3. C×e4, De6 ; (ou 3. ... D×e4 ; 4. D×f6+ puis 5. Fh6 et le mat est imparable) 4. F×f6+, Rg8 ; (4. ... Rh6 ; 5. Df4+ suivi de 6. Dg5 mat) ; 5. Df4! et l'arrivée de la Dame blanche sur h6 fait la décision.
(Partie Spielmann-Wahle, 1926).

Diag. 15 : 1. ... Tç2+ ; 2. Td2 (une fuite du Roi permettrait 2. ... D×h2 mat) ; Dd1!! Situation cocasse : la Tour blanche n'a pas le droit de se mouvoir sur la colonne et un coup de cette Tour sur la deuxième rangée coûterait la Dame. Or cette Tour est attaquée ; elle sera prise au coup suivant.

Diag. 16 : 1. e6! (attaquant la Dame noire, mais aussi le Fou sur g4) ; F×e6 ; 2. Fd4, f6 (2. ... F×f6 ; 3. F×f6) ;. 3. Dg4!!, Rf7 (le Fe6 est doublement cloué : il ne peut quitter la diagonale a2-g8, ni l'autre à cause de D×d7) ; 4. Tae1! et comme le Fou est toujours immobilisé et qu'il ne peut être suffisamment défendu, il est perdu. Si 4. ... f5 ; 5. D×f5+ ; (ou 5. D×g7+).
(Partie Dahl-Schultz, 1956).

PAGE 105

Le tarot :

problème 1 : l'entame atout est à éviter avec l'Excuse 3ᵉ au Chien.
♥ présente peu d'intérêt avec le Roi au chien.
♦ n'est pas bon dans son doubleton.
♠ est la meilleure entame dans une couleur 5ᵉ par 2 honneurs.
♣ est bon dans cinq cartes et sans ♣ au Chien.
petit ♠ : 3 points (8 fois)
petit ♣ : 2 points (2 fois)
♦ (1 fois), ♥ ou Atout : 0
NB. chaque donne ayant été jouée à 11 tables différentes, nous vous indiquons la fréquence de chaque entame lors du Championnat de France.

problème 2 : Atout est à éviter : deux atouts au Chien ; de plus, vous êtes à la meilleure place pour ouvrir les couleurs.
♣ n'a pas d'intérêt dans la Dame sèche.
♠ et ♦ sont équivalents, dans un petit honneur 4ᵉ
♥ est également bon : petit honneur 3ᵉ, mais pas de ♥ au Chien.
petit ♠ : 3 points (8 fois)
petit ♦ : 3 points (3 fois)
petit ♥ : 2 points (0 fois)
♣ ou Atout : 0

problème 3 : Aux 11 tables, l'entame a été identique : le 21 d'atout.
Elle est en effet nécessaire avec le 21 sec, car si le Preneur donne un tour d'atout pour chasser le Petit — au cas où celui-ci est en Défense — votre 21 ne pourra pas le sauver.
Toute autre entame serait dangereuse car le Preneur pourrait prendre la main. Après le 21, il sera temps d'ouvrir les ♥.
21 : 3 points
autre entame : 0

problème 4 : l'entame normale est ici atout car le Chien ne contient que six cartes blanches. Elle a été choisie à 8 tables.
Deux joueurs ont préféré ♠ et un joueur a choisi ♣.
Ils ont sans doute évité atout, car ils n'ont pas la protection du Petit, c'est-à-dire pas de gros atout.
Par ailleurs, il est rare en compétition que des jeux faibles soient lancés. Il peut être de meilleure politique d'attendre que le Preneur ait coupé du Petit pour jouer atout.
En effet, l'entame atout fait plus souvent le jeu du Preneur que de la Défense.
petit atout : 3 points (8 fois)
petit ♠ : 2 points (2 fois)
petit ♥, ♦ ou ♣ (1 fois) : 0

problème 5 : Cette entame est délicate.
Au vu du Chien, l'entame atout est normale mais vous avez le 17 sec ; ce peut être une catastrophe, notamment si Nord détient l'Excuse, car vous ferez alors tomber deux gros atouts chez vos partenaires.
Sinon, l'entame ♠ est la plus normale.
10 de ♠ : 4 points (3 fois)
Dame de ♠ : 3 points (0 fois)

Roi de ♠ : 2 points (1 fois)
Valet de ♠ : 2 points (1 fois)
17 d'atout : 2 points (4 fois, dont les futurs Champions de France 1983)
petit ♥ : 0 (1 fois)
petit ♣ : 0 (1 fois)
petit ♦ : 0 (0 fois)

problème 6 : l'entame atout apparaît normale en raison d'absence d'atout au Chien et de la tenue à ♦.
Néanmoins, elle n'a été choisie qu'à deux tables.
♦ est la meilleure couleur mais il y a trois cartes au Chien dans votre longue.
La meilleure entame reste l'Excuse pour laisser la décision à Ouest.
Excuse : 4 points (1 fois : les futurs Champions de France)
petit atout : 3 points (2 fois)
petit ♦ : 0 (1 fois)
Roi de ♦ : 0 (1 fois)
petit ♥ : 0 (2 fois)
petit ♣ : 0 (2 fois)
petit ♠ : 0 (1 fois)
Valet de ♣ : 0 (1 fois)

Votre score :
15 à 20 points : vous êtes un dieu de l'entame !
6 à 14 points : vous êtes un partenaire risqué.
0 à 5 points : il reste 3 donnes sur 4 où vous n'entamez pas !

PAGES 107 ET 108

Le Scrabble :
Les « Anagammes » :
RUPINES + F = SUPERFIN
RUPINES + O = EPURIONS, PUERIONS
RUPINES + R = PRUNIERS
RUPINES + C = PINCURES
RUPINES + A = PUNAISER, UNIPARES
RUPINES + M = PREMUNIS
RUPINES + E = PENURIES
RUPINES + S = PRUSSIEN

PILLEES + R = PERSILLE
PILLEES + U = PILLEUSE
PILLEES + S = ELLIPSES
PILLEES + A = PAILLEES, PALLIEES
PILLEES + N = SPINELLE
PILLEES + T = PETILLES, EPILLETS

Les solitaires :
1. GYPSEU (X)
2. BIACI (D) E
3. (E) SCUDOS
4. O (V) OTIDE
5. D (A) TABLE
6. SUR (B) OUM
7. GEN (T) RYS
8. S (C) HERZO
9. (R) EMAKES
10. EVIDOI (R)

Le deuxième coup :
1. (M)EXICAIN, 6C, 72 pts.
2. MAIGRIOT, 8A, 86 pts.
3. RENDORT, 9G, 72 pts.
4. AN(T)HRAX, 5E, 72 pts.
5. CHANTOURNENT, H4, 104 pts.
6. (J)ERKERA, 9D, 87 pts.
7. AIGRELET, 6H, 65 pts.
8. TRAHIMES, 5E, 98 pts.
9. COOBLI(G)E, 4H, 74 pts ; (BOOLIE(N), 9C, 73 ; BICOLO(R)E, 4F, 72).
10. TROCHANTER, H1, 45 pts.

Les benjamins :
Avec QUETES : BECQUETES, BRIQUETES, BOUQUETES, CONQUETES, ETIQUETES, MARQUETES, PARQUETES.
(Attention : claqueter, cliqueter, banqueter, craqueter sont intransitifs).
Avec SELLE : AISSELLE, BOSSELLE, CAPSELLE, DESSELLE, TOUSELLE.
Avec GLYPHE : ANAGLYPHE, TRIGLYPHE.
Avec FACONS : MALFACONS, PREFACONS, SURFACONS.

PAGES 108 ET 109

Le bridge :
Problème n° 1 :
Votre partenaire n'a pas une longue à ♦ (il aurait contré le relais à ♦). C'est lui qui a la majorité des points, il faut donc entamer pour lui et trouver sa longue.
S'il désirait l'entame ♠, il aurait contré 3SA. Par élimination il ne reste plus que ♥ (♣ est exclu d'office).
6 ♥ : 2 points
5 ♠ : 1 point

Problème n° 2 :
Toutes les perdantes du déclarant vont s'envoler sur les ♥ du mort ; il faut donc prendre nos levées le plus vite possible. Entamer le 2 ♦. L'entame sous un Roi troisième ou quatrième est souvent très bonne. Par contre l'entame sous un Roi long peut être catastrophique (dans les contrats à l'atout bien sûr).

Problème n° 3 :

♠ A 6 4
♥ A R 2
♦ V 10 9 8 5
♣ 9 3

Ouest		Est
♠ R 9 7 5 2		♠ V 8
♥ 8 5	3SA	♥ V 9 6 4 3
♦ A 6		♦ R 4 3 2
♣ V 8 7 2		♣ D 5

♠ D 10 3
♥ D 10 7
♦ D 7
♣ A R 10 6 4

Est entame le 5 ♠ Est fournit le Valet. Il faut impérativement laisser passer, de cette manière on ne chute que si un adversaire possède une longue à ♠ et As, Roi de ♦ (on coupe les communications adverses et l'on a le temps d'affranchir les ♦).

Problème n° 4 :

♠ R D 6 4 2
♥ A 9 5
♦ 5 4 2
♣ 6 3

Ouest		Est
♠ V 10		♠ 8
♥ V 7 6 2	4♠	♥ R D 10 4 3
♦ R 10 7		♦ V 8 6 3
♣ A D 9 7		♣ 10 8 4

♠ A 9 7 5 3
♥ 8
♦ A D 9
♣ R V 5 2

Ouest entame le valet de ♠ ; le Roi du mort fait la levée. Vous pouvez assurer le coup à 100 %. Jouer l'As de ♥ et petit ♥ coupé. On remonte au mort par la Dame d'atout, d'où l'on joue le dernier ♥ coupé dans notre main. Il ne reste plus qu'à jouer un petit ♣ ; Est en main ne peut jouer ♥ (coupe et défausse) il doit donc jouer dans une mineure ; Sud couvre et Ouest en main doit rejouer, soit ♥ en coupe et défausse, soit dans une mineure dans les fourchettes de Sud.

Problème n° 5 :

♠ A 7 2
♥ R 6 2
♦ A 8 7 3
♣ D 6 4

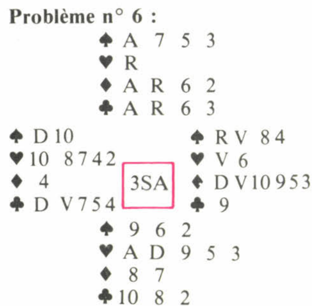
Ouest		Est
♠ 5 3		♠ 8 6 4
♥ D V 10 8	6♠	♥ 7 5 4
♦ D 9 6		♦ R V 10 5 2
♣ 10 7 5 2		♣ V 9

♠ R D V 10 9
♥ A 9 3
♦ 4
♣ A R 8 3

Entame Dame de ♥. Nous disposons de onze levées de tête ; la douzième peut venir des ♣ s'ils sont partagés 3-3. On peut augmenter ses chances par une manœuvre de Guillemard (si l'adversaire qui détient le doubleton ♣ est également doubleton ♠) et par un lob (Si Est détient deux ♣ et trois atouts).
Jeu du Coup : prendre l'entame avec l'As de ♥. Tirer Roi et Dame d'atout puis A ♣ et D ♣ ; on présente le 6 ♣ du mort. Est est sans défense ; s'il coupe (dans le vide) Sud fournit le 8 ♣ et l'on défaussera le ♥ perdant sur le Roi de ♣ ; s'il défausse, on fait la levée du R ♣ et on coupe le dernier ♣ avec l'atout maître. Dans ce dernier cas, on reviendra en main par ♥ ou ♦ pour tirer le dernier atout.
L'alliance de ces deux coups classiques porte à plus de 90 % : la probabilité de gain. (On ne chute que si Ouest possède deux ♣ et trois atouts).



Problème n° 6 :



Prendre l'entame avec le 10 ♣ et donner un coup à blanc à ♠. Ouest fait la levée avec le 10 et continue avec la Dame de ♣. Le mort fait la levée avec le Roi ♣ et donne une deuxième coup à blanc à ♠. Ouest fait la levée avec la dame et rejoue le valet de ♣ ; le mort prend avec l'As.

Tirer l'As ♠ sur lequel Ouest défausse un ♥ on découvre le mauvais partage (4-2), tirer As et Roi de ♦ (Ouest défausse un ♥ sur le deuxième coup de ♦). On connaît à présent toute la distribution et l'on joue à cartes ouvertes, il ne reste plus qu'à débloquer le Roi de ♥ et à remettre Ouest en main à ♣. Il encaisse ses deux ♣ maîtres, puis il est obligé de rejouer ♥.

3SA juste fait ; Ouest a défaussé un ♣ à la table de notre vice-championne du Monde, ce qui a permis à Marianne de réaliser le contrat avec une levée de mieux et un très bon coup.

Problème n° 7 :

♠ 7 6 2
♥ R 10 4
♦ A D 8 7 4 3
♣ 6

♠ A V 10 5
♥ 9 8
♦ V 6 5 2
♣ R 10 4

3SA

♠ R 4
♥ 7 6 5 3 2
♦ 10 9
♣ D V 8 2

♠ D 9 8 3
♥ A D V
♦ R
♣ A 9 7 5 3

En match par quatre, il est fondamental d'assurer son contrat. Prendre l'entame avec l'As de ♥ et tirer le Roi de ♦ surpris au mort avec l'As. Tirer la dame de ♦ et petit ♦

Cette manière de jouer fait perdre une levée chaque fois que les ♦ sont répartis 3-3, mais assure le contrat chaque fois que la couleur est répartie 4-2 et qu'un adversaire possède V-10, V-9 ou 10-9 doubleton (ce qui se produit environ 125 fois sur mille).

Problème n° 8 :

♠ A V 3
♥ —
♦ D 8 6 5 2
♣ A R V 5 4

♠ 10 9 8 7
♥ R 10 8 5
♦ A 10 3
♣ 10 8

6♠

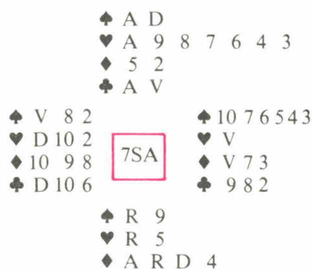
♠ R D 6 5 4 2
♥ A D 7 6
♦ —
♣ 7 3 2

♠ —
♥ V 9 4 3 2
♦ R V 9 7 4
♣ D 9 6

Ouest entame le 10 ♠ et Est défausse le 2 ♥. Le manque de communication et le mauvais partage des atouts nous obligent à un « timing » très précis.

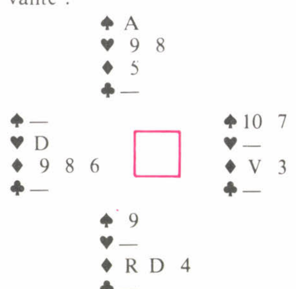
Nous ne pouvons couper qu'un ♥ ; il nous faut donc 4 levées à ♣. On prend l'entame avec l'As du mort et l'on joue un petit ♣ à blanc. L'adversaire joue ♦ (meilleur flanc) que l'on coupe en main, et l'on tire un petit ♥ coupé avec le 3 ♠ du mort. On encaisse le Valet d'atout, et l'on revient en main par un deuxième ♦ coupé. Il ne reste plus qu'à purger les atouts et tirer nos levées maîtresses.

Problème n° 9 :



Si les ♥ sont partagés 2-2, il n'y a pas de problème pour aligner 14 levées. En cas de partage 3-1 des ♥, il faudra réaliser cinq ♣ et squeezer l'adversaire pour trouver la treizième levée.

On tire l'As de ♥, puis le Roi de ♥ découvrant le partage 3-1. On tente l'impasse maintenant obligatoire à la Dame de ♣, on tire l'As de ♣, et l'on revient en main en jouant la Dame de ♣ surprise par le Roi ; d'où l'on tire tous les ♣ pour arriver à la situation suivante :



On tire l'As de ♠ et Ouest est squeezé ♥-♦.

Problème n° 10 :

♠ V 3
♥ 6 2
♦ R 9 7 4
♣ R D V 9 6

♠ A 8
♥ 10 9 8 5
♦ V 8 6 2
♣ 7 3 2

6♦

♠ R D 6 5 2
♥ A V
♦ A D 10 5
♣ A 10

♠ 10 9 7 4
♥ R D 7 4 3
♦ 3
♣ 8 5 4

Ouest entame le 10 ♥, Est fournit la Dame prise par l'As de Sud. On tire l'As d'atout. Ouest fournit le 8 et Est le 3. On n'a pas de problème si les atouts sont bien répartis, il faut donc se prémunir contre les atouts 4-1. Il ne faut pas se laisser abuser par la carte trompeuse d'Ouest ; en effet si c'est Est qui détient le Valet de ♦ quatrième, on ne peut faire tomber les atouts avant d'avoir affranchi les ♠. On ne peut non plus gagner en jouant ♠ immédiatement, car le retour ♥ nous obligerait à racourcir Sud(Knock-out).

Il faut donc se prémunir contre un Valet quatrième en Ouest. Jouer la dame de ♦ (découvrant le mauvais partage). On tire trois coups de ♣ pour effacer un ♥ de notre main, et l'on joue le valet de ♠ qu'Ouest est obligé de prendre (sinon on coupe le dernier ♥ avec le 10 d'atout et l'on prend le valet ♦ en impasse avec notre fourchette R-9).

Quel que soit le retour d'Ouest, on ne peut plus perdre.

Barème :

de 48 à 52 pts : excellent résultat.
de 41 à 35 pts : bon score. Bravo.
de 34 à 22 pts : résultat moyen...
de 21 à 15 pts : vous pouvez mieux faire !
de 14 à 0 pts : achetez d'urgence un manuel sur le jeu de la carte.

PAGES 110 ET 111

Les dames :

Diag. 1 : 33-29 et les noirs abandonnent sans attendre (24×31) 36×9 (B+).
(Guinard-Lesnes, 1re ronde).

Diag. 2 : 27-21 (16×27) 28-23 (19×28) 38-32 (27×38) 42×11 (12-17) 11×22 (8-12) et avec un pion de plus, les blancs gagnèrent finalement la partie au 53e temps.
(Issalène-Delhom, 1re ronde).

Diag. 3 : 24-19 (14×23) **A** 33-28 (22×33) 31×22 (17×28) **B** 26×19 (23×14) 32×12 (33-39) 12-8 (15-20) 8-2 (11-16) (B+).

A : (13×24) 33-28 (22×33) 38×9 (27×38) 42×33 (21-27) 31×13 (12-18) 13×22 (17×39) 47-42 (39-43) 42-38 (43×41) 36×47 (B+).

B : (18×27) 38×16 (27×38) 42×33 (21-27) (B+).
(Delhom-Louzolo, 1re ronde).
Diag. 4 : (17-28) et les noirs abandonnent.
(Issalène-Lesnes, 3e ronde).
Diag. 5 : (16-21) 27×16 (17-22) 28×17 (19×28) 33×22 (24×31) 36×27 (12×32) 22-17 (8-12) 17×10 (15×4) 43-38 (32×34) 40×29 (N+1) et (N+) au 46e temps.
(Fontier-Minaux, 5e ronde).
Diag. 6 : (24-30) 35×24 (23-28) 32×23 (18×40) et les blancs abandonnèrent après 33-29 (12-18) 42-37 (40-45) 39-33 (13-19) 24×13 (18×9) 29-24 (22-27) 33-29 (45-50) 29-23 (50-45) (N+).
(Louzolo-Guinard, 6e ronde).
Diag. 7 : (26-31) 36×27 (16-21) 27×16 (6-11) 16×18 (13×35) égalité numérique, mais le pion blanc 24, isolé est perdu 38-32 (25-30) 43-39 (30×19) et avec un pion de plus, les noirs remportèrent finalement la victoire au 50e coup.
(Minaux-Issalène, 6e ronde).
Diag. 8 : 39-34 (30×28) 32×1 (B+).
(Delhom-Aubertin, 6e ronde).
Diag. 9 : 38-33 (29×38) 35-30 (25×34) 40×18 (12×23) 27-21 (38×27) **A** 21×1 (B+).
A : (16×27) 32×1 (B+).
(Guinard-Swaertvaeger, 7e ronde).
Diag. 10 : (23-29) 34×23 (19×28) 33×22 (13-18) 22×13 (2-8) 13×2 (14-20) 2×30 (25×12) 31-26 **A** (20-24) 26-21 (12-18) 21-17 (24-29) 16-11 **B** (18-22) 17×28 (6×17) 44-39 (29-34) 39×30 (35×24) (N+).
A : 31-27 (12-17) 16-11 (17-21) 27×16 (6×17) 44-39 (35-40) 39-33 (40-44) 33-28 (44-50) (N+).
B : 44-39 (29-34) 39×30 (35×24) 16-11 (18-22) 17×28 (6×17) 29-23 (17-22) (N+).
(Lesnes-Nimbi, 7e ronde).

PAGE 113

Le Backgammon :

Diag. 1 : les joueurs sont souvent embarrassés pour jouer ce coup simple : B11 → B5, qui est la seule solution vraiment envisageable, étant entendu qu'il est peu recommandé de déplacer un pion de N12. Le point de repos ou *midpoint* est d'une haute valeur tactique ; lui retirer le 3e pion, c'est l'affaiblir. Car on se retrouverait alors avec deux pions pour contrôler le jan extérieur blanc et toute frappe exposerait un blot en N12.

Diag. 2 : le joueur affirmé joue spontanément B11 → B5 et B6 → B5, préférant le point B5 au point B7.

Diag. 3 : solution A : N9 → B9 ; solution B : N9 → B10 et B4 → B3.
Si Noir ne jette pas de doublet au coup suivant, Blanc sera quand même gammon avec 2-1 (2 chances sur 36) en jouant la solution A ; et avec 3-2, 3-1, 2-2 et 1-1 (7 chances sur 36) en jouant la solution B.

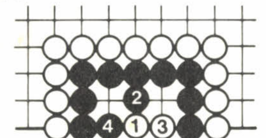
Diag. 4 : jouer N7 → B12 expose Blanc au funeste 4-4 qui pourrait jeter Noir. Il convient de jouer simplement N7 → N12 et B3 → B2, et non pas N7 → N12 et B6 → B5 qui expose Blanc à un mauvais 6-6.

Diag. 5 : Il ne faut pas jouer passivement N12 → B6, mais B11 → B4 en prenant le risque d'un jet 6-5 par Noir. Voyons ce qui peut se produire à ce stade :
1. Noir jette 6-5 et frappe Blanc en B11. Blanc a 3 cases pour rentrer dans le jan noir, dont un blot (pion isolé) en N3. La partie n'a pas encore basculé en faveur de Noir.
2. Noir jette un autre dé. Blanc va pouvoir passer son 2e pion de B11 dans la majorité des cas. Désormais, Blanc est placé dans les meilleures conditions pour acheminer ses derniers pions.
En jouant autrement, Blanc ne risque rien au coup suivant, mais accroît considérablement son risque pour la suite de la partie.

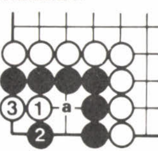
Diag. 6 : solution A : N6 → N12 et B6 → B4 ;
solution B : N6 → N12 et N8 → N10 ;
solution C : N6 → B11 ;
solution D : N8 → B11 et B6 → B4 ;
solution E : N8 → B9.
Ce problème révèle deux impératifs :
1. couvrir le mieux possible les jans extérieurs dans le cas où Noir jette un 6.
2. avoir la meilleure répartition dans le jan intérieur blanc pour accroître les chances de frappe du pion noir en B1, si Noir n'a pas jeté de 6.
C'est la solution A qui satisfait le mieux les deux impératifs. Si Noir jette un 6, le pion se trouvera entre B8 et B12. Le pion en N12 porte sur toutes les cases. Evidemment, la solution B satisfait le mieux le premier impératif, mais la solution A se montre légèrement supérieure tout considéré. Les autres solutions sont à rejeter sans équivoque.

PAGE 116

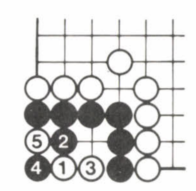
Le go :



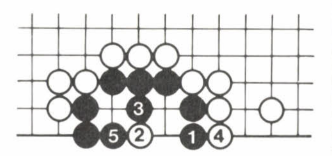
Diag. 1 : oui, le noir a facilement deux yeux ; si le blanc 1 en 2, le noir répond en 1, et obtient un résultat similaire.



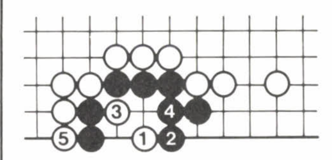
Diag. 2 : le blanc tue avec 1 et 3 ; après 3, le noir ne peut jouer **a**, car il se met en *Atari !*



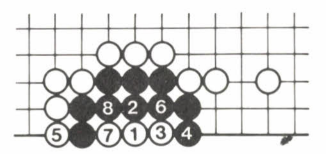
Diag. 3 : le blanc ne peut tuer que par *KO*. Avec une liberté extérieure, la séquence du diagramme 2 ne marche pas.



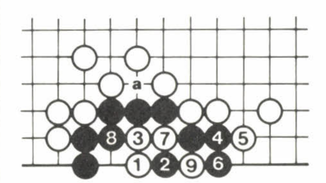
Diag. 4 : oui. Avec 1, le noir obtient la forme du peigne et vit ensuite facilement.



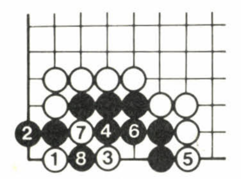
Diag. 5a : 1 est le point vital ; 3 menace la prise de trois pierres par *Uttegaeshi* (reprise immédiate, qu'il ne faut pas confondre avec le *KO*).



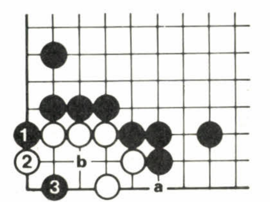
Diag. 5b : 9 en 1. La défense en 2 ne marche pas mieux. Après 9, le noir ne peut pas faire un deuxième œil sur le bord.



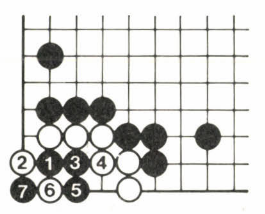
Diag. 6 : la liberté extérieure en **a** permet au noir de se défendre, et d'aller construire un œil sur le bord ; le blanc ne peut détruire cet œil que par le *KO* qui commence avec 9.



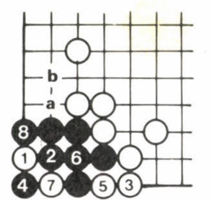
Diag. 7 : 1 et 3 est la bonne combinaison dans le bon ordre ; 7 force le noir à la bataille de *KO* : si le blanc joue 7 en 8, le noir connecte en 7 et vit par *Seki*. Si le blanc joue 3 en 7, il y a aussi *KO*, mais c'est un moins bon *KO*, parce que le blanc n'a pas forcé l'échange 5-6.



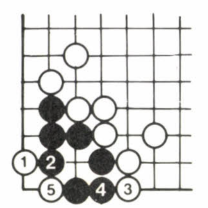
Diag. 8 : le *Hane* en 1 réduit l'espace et 3 est le point vital ; quelle que soit la défense blanche, le noir descend en **a** et tue ; si le blanc **a**, le noir **b**.



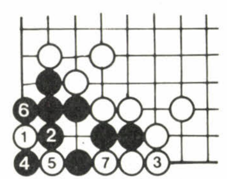
Diag. 9 : 1 est le mieux ; le *KO* commence avec 7. La combinaison 1-3 du problème 8 donne aussi un *KO*, mais moins bon.



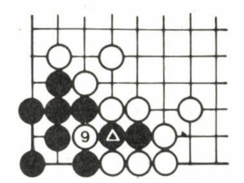
Diag. 10 : la défense contre le coup 1 n'est pas évidente. Il faut trouver le *Tesuji* en 4 qui permet ensuite avec 8 l'écrasement du *KO* tenté par le blanc 7. On voit que si l'échange noir **a**, blanc **b** a été joué, le noir ne peut pas descendre en 8.



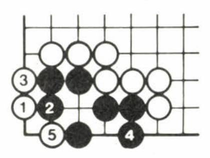
Diag. 11 : dans ce cas, le *KO* est inévitable après 5.



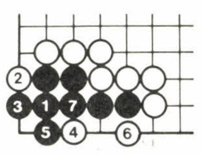
Diag. 12 : 8 en 4. Non. La séquence du diagramme 10 marche pour le noir, car après 8...



Diag. 12 bis : 10 en ▲. ... quand le blanc prend en 9, le noir peut reprendre immédiatement en ▲ : ce n'est pas un *KO*.



Diag. 13 : oui ; par *KO*. La séquence est similaire à celle du diag. 11. 1 est le point vital et 5 force le *KO*.



Diag. 14 : oui. La descente — *Sagari* — en 1 est décisive. Le blanc réduit l'espace avec 2, joue au point vital en 4, mais le noir vit tout de même ; après 7, la capture de la pierre blanche 4 lui assurera son deuxième œil.

PAGE 117

Othello :

Diag. 1 : Blanc joue en G7, menaçant la fourchette H7 si Noir répond H8. Noir peut jouer H7, mais Blanc joue alors B2, et Noir doit jouer B7 et offrir le coin H8 et la partie.
Diag. 2 : Blanc joue en A4, forçant la réponse noire A3, puis il joue B1, menaçant la fourchette A2, et sur le seul coup libre de Noir C8, il joue B2, forçant Noir à prendre A1 et laisser la fourchette A2.
Diag. 3 : Blanc joue E7, laissant à Noir le choix de A7 ou G3 (F2) ; sur A7, il joue B1, menaçant la fourchette A2, puis après G3 (F2) F1 ; sur G3 (F2), il joue A2, car sur la menace de fourchette noire B7, il peut répondre A7 sans retourner B7. ●

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France. Imprimerie de Montsouris.
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.



Suspens !... Sur quelle case de l'échiquier le fou va-t-il s'arrêter ?

Pour la première fois, avec Milton Chess Computer, vous jouez en face d'un véritable adversaire, un ordinateur doué de mouvement. Il déplace lui-même ses pièces !

De plus vous disposez de 12 niveaux de jeu différents. Milton Chess Computer a une telle mémoire qu'il enregistre tout, et vous permet de revenir en arrière et même de revoir l'intégralité de votre partie.

Milton Chess Computer peut vous suggérer des coups. Il pratique la sous-promotion et est parfaitement conforme aux règles officielles : il applique même les règles de nullité (règle des 50 coups et répétition de 3 fois la même position).

MB
ELECTRONICS

MILTON CHESS COMPUTER DE MB

Le 1er robot computer qui déplace lui-même ses pièces.

Feldman, Calleux & Associés

BAZAINE/DFS

"Pas un sou de crédit, mon cher papa!"


Nouveau ! Le MONOPOLY Playmaster

Amusant de jouer les requins dans sa propre famille. Me voilà vengé de papa qui m'a refusé une avance de fonds ce matin ! Je rafle les hôtels de mon frère, m'installe à la tête d'une banque internationale, spécule sur les terrains achetés par maman... Et, morale de l'histoire, je finis en prison. Tout le monde éclate de rire, moi compris : les grands spéculateurs jouent les bons joueurs. Mais, j'attends ma revanche.

Au Monopoly, c'est toujours le plus malin qui gagne. De toute manière, on s'est amusé comme des fous et ça nous changeait des soirées silencieuses, en rangs d'oignons devant la télé. Et puis, sans le Monopoly, papa ne m'aurait pas débloqué 300 francs "pour mes menus frais en prison" comme il dit... Sympa, non ?

Nouveau ! Le Monopoly Playmaster. Monopoly Playmaster est un petit ordinateur de jeu qui révolutionne les règles du Monopoly. Les parties sont plus rapides et encore plus passionnantes.

MONOPOLY®

MIRO-MECCANO
jeux de société

"Des jeux de bonne société."